Ausgabe 4/92





Die Softwarezeitschrift
mit Diskette für IBM PC/XT/AT und Kompatible.

14,80 DM / 14,80 sFr / 118,--öS / 369,-- LFsr



Der heißeste Sproß des Monats. Die RGH-Serie Start mit RGH-Text

Die gute Diskette:

MONSTRIX
Ein Supergame in VGA-Qualität mit Mausbedienung. Unzählige Monster gilt es zu beseitigen

SUPER-SCHIEBER
Dieses Puzzle ist von feinster EGA/VGA-Qualität treibt jeden Spieler zur Verzweiflung. Ein Suchtspiel.

RGH-TEXT
Textverarbeitung mit Serienbrief, Adreßkartei, Aufkleber-Druck und vielem mehr. Vollversion des kommerziellen Programmes auf dieser Heftdiskette! Jeden Monat folget ein weiterer Baustein!

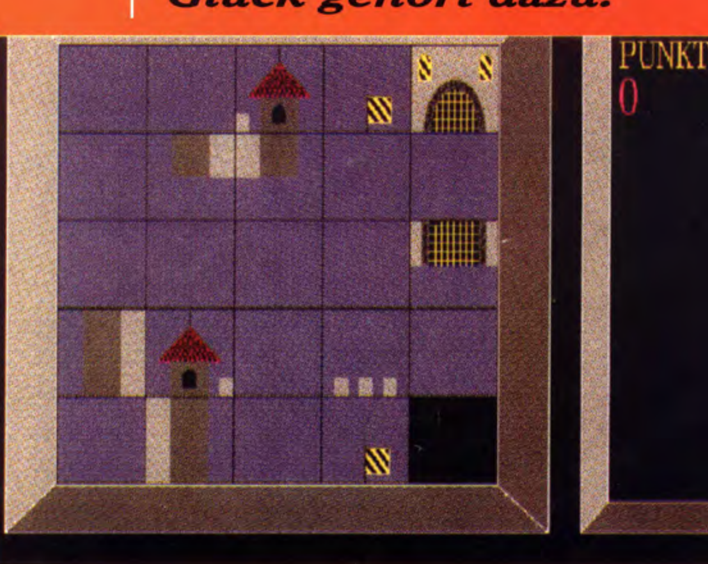
TACTICS
Intelligenz und schnelle Auffassungsgabe sind Trumpf-As bei diesem Spiel

DOS-HILFE
Ein Super-Utility erleichtert den Umgang mit MS-DOS. Übersichtliche Benutzeroberfläche mit freier Eingabezeile.

BASIC-KURS
Programmierung von Geschäftsgrafiken in BASIC: Linien-,Säulen und Tortendiagramme in allen Schattierungen.

RÄTSEL
Wie immer gibt´s auch diesen Monat was zu gewinnen. Jeder kann dabei sein.
Glück gehört dazu.





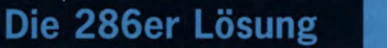
Hinweis: Bitte beachten Sie die Angaben der benötigten Grafikkarte. Grundsätzlich sind alle Programme, die CGA-Grafik unterstützen, mit dem beiliegenden CGA-Emulator auch auf Herkules-Karten lauffähig. Aufgrund der Vielzahl der existierenden Herkules- und Monochrom-Grafikkarten, können wir dafür keine 100%ige Garantie übernehmen.

Kompatibel mit Ihrem Budget.



DTK-EC-2016 '286-16 im Slim-Line

Die hervorragende Rechnerleistung und hohe Qualität des EC-2016 verbindet den günstigen Preis eines AT mit der Fähigkeit, Ansprüche selbst professioneller Anwender zu erfüllen.



Die 286er Lösung

- ➡ 286-16 MHz Mainboard mit 2 MB bestückt
- ➡ 1.2 MB Floppy und 1.44 MB Floppy
- ➡ 40 MB Harddisk, 28 ms
- ➡ VGA Karte (512 KB) und VGA-Monitor (1024 x 768)
- ➡ MS-DOS – 5.0
- ➡ Windows – 3.0/3.1
- ➡ Maus
- ➡ 12 Monate Garantie

DM 2398,- unverbindliche Preisempfehlung



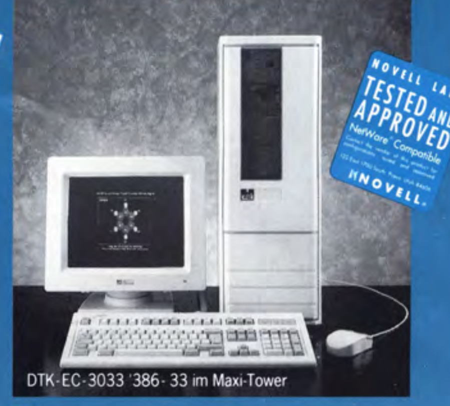
DTK-EC-3016 S '386 SX-16 im Mini-Tower

Das Modell EC-3016 SX bietet Technologie für User, die die Fähigkeiten eines 386er mit einem sehr guten Preis verbinden wollen.

Die 386er SX Lösung

- ➡ 386 SX-16 MHz Mainboard mit 2 MB bestückt
- ➡ 1.2 MB Floppy und 1.44 MB Floppy
- ➡ 80 MB Harddisk, 19 ms
- ➡ VGA Karte (512 KB) und VGA-Monitor (1024 x 768)
- ➡ MS-DOS – 5.0
- ➡ Windows – 3.0/3.1
- ➡ Maus
- ➡ 12 Monate Garantie

DM 2598,- unverbindliche Preisempfehlung



DTK-EC-3033 '386-33 im Maxi-Tower

Daß eine gute Rechnerleistung nicht teuer erkauft werden muß, beweist das System EC-3033. Das Herzstück des Rechners ist ein 64 KB Cache Mainboard mit 33 MHz CPU.

Die 386er Lösung

- ➡ 386-33 MHz Mainboard mit 4 MB bestückt
- ➡ 1.2 MB Floppy und 1.44 MB Floppy
- ➡ 130 MB Harddisk, 19 ms
- ➡ VGA Karte (512 KB) und VGA-Monitor (1024 x 768)
- ➡ MS-DOS – 5.0
- ➡ Windows – 3.0/3.1
- ➡ Maus
- ➡ 12 Monate Garantie

DM 3998,- unverbindliche Preisempfehlung

Alle drei DTK Lösungen sind auch erhältlich in Desktop-Gehäusen und mit Monochrome Monitor (Hercules Grafikkarte), Monochrome VGA-Monitor und IDE Festplatten mit 300 MB und mehr.



DER COUPON ZUM FAXEN ODER ABSCHICKEN.

Schicken Sie mir bitte detaillierte Informationen und einen Händlernachweis zu der hier vorgestellten

☐ **286er Lösung**
DTK-EC-2016

☐ **386er SX Lösung**
DTK-EC-3016 SX

☐ **386er Lösung**
DTK-EC-3033

(zutreffendes bitte ankreuzen)

Bitte schicken Sie mir Informationen für eine maßgeschneiderte Lösung. Ich interessiere mich für: '386er SX Notebook '386-SX 20, '386-SX 25, '386-40, '486-SX 20, '486-33, '486-33 mit EISA-Bus, Sparc-Workstation 20 MHz, 25 MHz sowie 40 MHz. Wir fertigen maßgeschneidert nach Ihren Wünschen.

(zutreffendes bitte eintragen)



Bitte senden an:

DTK Computer GmbH, Wahlerstraße 14,
4000 Düsseldorf 30,
Tel. 0211/65 60 31, Fax 0211/65 81 198

DTK Computer GmbH, Am Moosfeld 21,
8000 München 82,
Tel. 089/42 91 15, Fax 089/42 48 30

Name

Straße

PLZ/Ort

Funktion

Telefon

Fax

Eine gute Nachricht in diesem Monat: Im Verlag Simon gibt es ein kleines Jubiläum zu feiern, denn wir sind größer geworden. Fast vier Jahre Entwicklung nach oben, hatten ein größeres Verlagsgebäude unumgänglich gemacht. Unsere Mitarbeiterzahl ist mit der Entwicklung all unserer Verlagsprodukte und speziell dem D.E.R. stetig angestiegen. Gute Programme gibts in Masse. Viele von Ihnen freuen sich bestimmt mit uns. Sie sind von Anfang an als Leser und Kunden dabei. Rückblicke sind aber uninteressant.
Deshalb blicken wir schon wieder nach vorn und wollen den D.E.R. auch weiterhin mit den Anregungen unserer "Anwender" ausstatten.
Zum Jubiläum haben wir als Geschenk an alle Leser mit dieser Ausgabe eine "gewaltig-gute" Serie für unsere Disc ins Leben gerufen.

Die Überraschung ist perfekt:
Wir starten diesen Monat mit einer ausgereiften Vollversion einer Textverarbeitung. Doch selbige "nur" so zu nennen, wäre fast schon untertrieben. Wir überbieten mit dem Programm RGH-TEXT (und mit RGH-Kunde im nächsten Heft) bestimmt den Heftpreis um ein vielfaches. Die Disc ist auch diesen Monat prallvoll - damit Ihnen das Hören und Sehen (der Konkurrenz) vergeht. Wie gewohnt werden wir allen Benutzern der PCs Nachrichten und Hilfen, Programme und Tips bieten, den Nutzen des Computers steigern und den Spaß vergrößern.
Speziell dazu sollte die (in neuen Räumen) installierte, neue Kopiertechnik für den hauseigenen PD- und Shareware-Versand erwähnt werden.
Zeitersparnis durch schnelleres Bearbeiten bedeutet: Noch mehr Zeit für die Leser.
Deshalb Kostenersparnis bedeutet: Preisreduzierung von 10,- auf 7,- DM pro Disk.
Eine Fülle brandheißer Angebote erwartet Sie mit dieser Ausgabe.

Preiswerte Spitzentechnologie ist weiterhin sehr gefragt, versteht sich, und so waren wir in diesem Monat Vorort draußen bei den Anbietern. Die beiden jüngsten Messen (CeBIT und Hobbytronic) haben bewiesen, daß der PC weiterhin verstärkt als Arbeitshilfe eingesetzt wird und den Machern die Spiele so schnell nicht ausgehen werden.

In diesem Sinne - wie immer wünschen wir:

Viel Spaß und viel Erfolg!

Ihr



Erwin Simon

DISC-EDV-REPORT



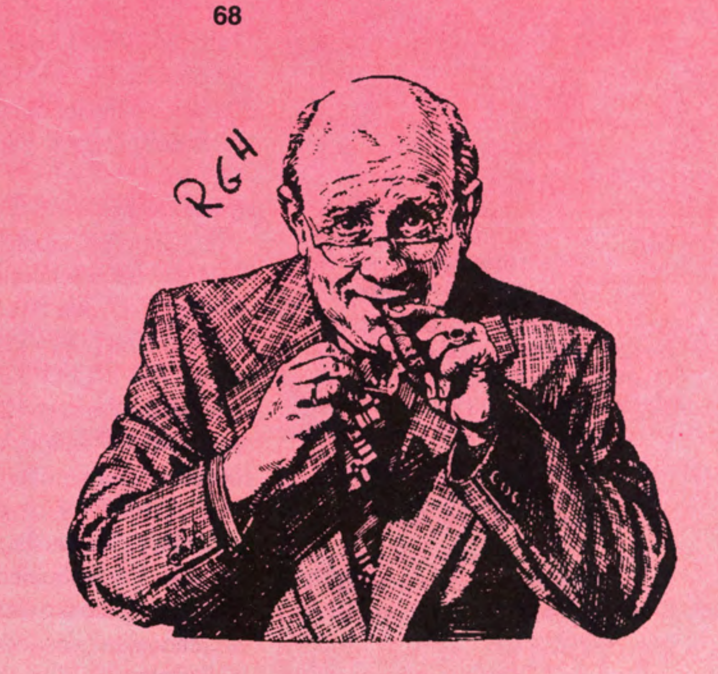
D.E.R.

4/92



DIESEN MONAT AUF DER DISKETTE:

INSERENTENVERZEICHNIS



Tower 486/33

Das Arbeitstier von DTK-Computer

Mächtig und robust baut sich der Tower von DTK-Computer auf. Mit seinen 65 cm Höhe, 19 cm Breite und 42 cm Tiefe wirkt er schon äußerlich so, als würde es nichts geben, was ihn schocken könnte. Tatsächlich ist die Maschine für eine Reihe von Eventualitäten gut gerüstet.

Die Hauptplatine
Auf dem „High Performance System Board" sitzt ein 80486DX-33 Mikroprozessor von Intel, der seine Dienste überaus rasant leistet. Zusätzlich ist ein Steckplatz für den numerischen Koprozessor 4167 von Weitek vorgesehen. Die Frequenz ist über einen Turbotaster oder über die Tastatur von 10 MHz auf 33 MHz schaltbar. Im Turbomodus erwies sich beim Test manches Testprogramm als veraltet, doch schließlich konnte für die CPU doch ein Wert von etwa 20.000 Dhrystones und für die FPU 5700 K Whetstones ermittelt werden, was für Insider allemal ein Grund zum Aufhorchen ist. Daß die Architektur dieses Mainboards nicht von schlechten Eltern ist, beweist der Datendurchsatz von ca. 17,5 MB/sec. Als Alternative könnten auf diesem Board auch die Mikroprozessoren 80486SX und 80487SX gesetzt werden. Der Leistungsindex von 71,3 (IBM-XT=1) räumt wohl die letzten Zweifel an der Leistung dieses Boards aus.



Das Basic Input / Output System
Das eingepflanzte BIOS weist sich als DTK-Eigenes mit Datum vom 18.11.91 aus und bietet allerhand Utilities. Neben dem normalen Setup-Programm bietet es einen absolut sicheren Paßwortschutz, die Möglichkeit der Zeitanzeige am rechten oberen Bildschirmrand und einen kleinen Taschenrechner, der über die Tastenfunktion <CTRL+ALT+5> aufgerufen wird. Dieser beinhaltet neben den vier Grundrechenarten noch Wurzel- und Prozentrechnen.

Der Speicher
Der „Onboard"-Speicher wird mit 30-Pin-SIMMs (single-inline-memory-module) bestückt. Auf den zwei vorhandenen Bänken kann man den Erweiterungsspeicher von 1 MB bis auf 32 MB ausbauen. Es können die Varianten 256Kbitx9, 1Mbitx9 und 4Mbitx9 hierzu verwendet werden, um eine Konfiguration von 1 / 2 / 4 / 5 / 8 / 16 / 17 / 20 und 32 MB zu erreichen. Da der Prozessor einen 8 KB internen Cache Speicher hat, arbeitet das System mit dem zusätzlichen Cache im sogenannten „secondary cache memory subsystem". Da hier aber hohe Verarbeitungsgeschwindigkeiten gefordert sind, müssen auch die Speicherchips dementsprechend ausgelegt sein. Um ein reibungsloses Arbeiten zu ermöglichen, erfordert es bei der Cache Memory Bestückung für 64 KB die 25 Nanosekunden schnellen 8Kx8 oder für 256 KB Cache die 32Kx8 Bit SRAM Chips.

Mit Multi I/O Board
Auf dem Mainboard steckt in einem der acht ISA-Slots (Industrie Standard Architektur) die PTI-217 Multi I/O Karte, die den Zugang des Computers zu vielen Peripheriegeräten sichert. Sie steuert den Anschluß eines Modems, läßt seriell angeschlossene Drucker genauso zu wie parallel Verbundene, bietet einen Anschluß für den Joystick, gibt einem die Möglichkeit einen weiteren Computer anzuschließen und hat einen integrierten Kontroller für Floppys und Harddisks. Es sind zwar hier alle Anschlüsse nach außen geleitet, wie Game-Port, Parallel-Port und die beiden seriellen Schnittstellen, aber insgesamt ist es doch etwas spärlich, wenn eine Arbeitsmaschine von solchem Format mit nur drei Anschlüssen ausgestattet ist.

Eine „High Performance" Harddisk
Als Festplattenspeicher ist eine ST-1239A von SEAGATE eingebaut. Diese ist mit 210 MB Speicherkapazität wirklich sehr gut dimensioniert. Dies sollte aber nicht dazu verleiten mit den Daten verschwenderisch umzugehen, denn wer schon mal von einer Harddisk dieser Größenordnung ein Backup hinter sich brachte, weiß, wie lange es dauert, etwa 160 Disketten zu Formatieren und dann noch die Daten hierauf zu übertragen. Bei der Überprüfung kam diese Harddisk scheinbar erst auf „Betriebstemperatur", denn sie brachte es auf eine Datenübertragungsrate von etwa 800 KB/sec. Auch die durchschnittliche Zugriffszeit von 14 Millisekunden legt offen, daß es sich um eine äußerst flinke Festplatte handelt.

Laufwerke
Für optimales Arbeiten ist ein 3,5 Zoll und ein 5,25 Zoll Diskettenlaufwerk eingebaut, beide mit hoher Schreibdichte (1,44 MB und 1,2 MB). Zum Nachrüsten sind zwar noch zwei große und zwei kleine Schächte vorhanden, aber da hinter einem die Festplatte montiert ist, fällt ein großer Schacht weg. Dennoch ist genügend Platz frei, um einen Streamer und/oder ein Wechselplattenlaufwerk zu integrieren.

Tastatur von SILITEK

Mit einem Gewicht von etwa 1,4 kg liegt die Tastatur wie ein Stein auf dem Schreibtisch. Durch dieses hohe Gewicht und den vier Gummifüßen bleibt sie auch bei vollem Einsatz noch an der Stelle liegen, wo sie anfänglich plaziert wurde. Sie hat 102 Tasten die sich alle sehr gut bedienen lassen und durch den leichten Klick beim Tastendruck bekommt man schnell das Gefühl dafür, ob die jeweilige Taste gedrückt wurde. Da die Tasten zudem wirklich exakt arbeiten, kann auf dieser Tastatur problemlos sehr schnell geschrieben werden. Ansonsten ist sie mit den üblichen Zusätzen ausgestattet: ausklappbare Ständer und je eine LED für NumLock, CapsLock und ScrollLock.

Die Maus

Auch in den „Kleinigkeiten", wie der Maus, wird auf hohe Technologie gesetzt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Produkten dieser Art weist diese optomechanische Maus eine wesentlich höhere Auflösung vor. Diese Auflösung reicht von 50 bis 8000 dpi (dots per inch) und ermöglicht somit exaktes Arbeiten genauso wie schnelles Hantieren. Die Maus ist einsetzbar im Mikrosoft Modus, im Mouse Systems Modus und im PS/2 Modus. Die beiden Tasten sind über die ganze Front gebaut und sind mit einer kugelförmigen Erhöhung versehen, so daß man immer fühlen kann, ob man sich in der Mitte der Taste befindet. Seitlich sind noch zwei Griffmulden, die sich auf das Handling äußerst angenehm auswirken. Auf der Diskette zur Maus befindet sich außer dem Maustreiber noch ein Testprogramm zur Maus und ein Menu Maker mit dem man für die verschiedensten Anwendungen eigene Menüs schreiben kann.

Der Monitor

Als Bildschirm wird ein 14 Zoll Multi-VGA Color Monitor mitgeliefert. Das Lochraster auf dem 240 mm breitem und 180 mm hohem Bild ist 0,28 mm. Die möglichen Auflösungen reichen von 640x350 bis 1024x768 Pixel und lassen jede Art der graphischen Darstellung zu. Am vorderen Teil des Monitors befindet sich ein Helligkeitsregler, ein Kontrastregler und der Ein / Ausschalter. An der Rückseite sind die Anschlüsse für das Videokabel und das Netz. Daneben befinden sich auch die beiden Drehknöpfe für die horizontale und vertikale Verstellung. Bei professionellem Arbeiten sorgt die Trident 8900 VGA Karte für die richtige Auflösung. Sie verfügt über die Register der Herkules, MDA, CGA, EGA und VGA. Bestückt mit 1 MB leistet die Karte auch bei hochauflösenden Graghikprogrammen sehr gute Dienste. Gerade bei CAD-Software überaschen hier die Bildschirmaufbauzeiten für größere Zeichnungen. Für die gängigsten Anwendungsprogramme gibt es eine Treibersoftware auf den beiden Disketten, die bei der Trident Karte dabei sind. Um die Darstellungsmöglichkeiten voll ausnutzen zu können sind auch sehr gute Hilfsprogramme auf diesen Disketten, die wirksam dafür sorgen, daß man in den Genuß von einer Auflösung mit 1024x768 Pixel und 265 Farben kommen kann.

Software

Als Betriebssystem wird MS-DOS 5.0 mitgegeben, und dieses wird mit dem graphischen Betriebssystemerweiterungsprogramm (Orginalbezeichnung!) Mikrosoft Windows 3.0 noch ergänzt. Auf der Installationsdiskette für die Maus findet man ein Testprogramm für dieselbe, die Treibersoftware und ein Popup Menü. Letzteres meldet sich auf Mausklick. Die zwei Utility-Discs für die VGA Karte bieten Graphiktreiber für die volle Ausnutzung der VGA-Auflösung. Desweiteren beinhalten sie Hilfsprogramme zum Finden der optimalen Einstellung. Somit ist man für den Start erst mal voll ausgerüstet: denn mit dieser Grundausstattung an Software läßt sich schon einiges erledigen.

Die Bücher

Für das Betriebssystem MS-DOS Version 5.0 gibt es ein kleines Einführungsheft, das dem Neueinsteiger die ersten Schritte zeigt und das 800 Seiten starke Benutzer- und Referenzhandbuch. Dieses ist als Nachschlagewerk für optimale Ausnutzung des PCs und bei Problemen im Umgang mit MS-DOS unentbehrlich. Zum Windows Version 3.0 wird das ebenso dicke Anwendungshandbuch mitgeliefert. Dieses zeigt dem Anfänger wie er schnellstens mit dieser Erweiterung zurecht kommt. Aber auch solche, die mit Windows schon vertraut sind, finden hier einen wertvollen Ratgeber für Spezialprobleme. Die zum Mainboard PKM-3330Y wichtigen Beschreibungen, wie Speicherkonfigurierung und Bedienung des Setup-Programms, sind in einem Heft zusammengefaßt. Das Büchlein zur Trident super TVGA 8900 kann auch schon fast als Nachschlagewerk



gelten, denn hier sind Informationen wie Darstellungsmodi, Hilfe in Notfällen, Installation allgemein und Installation bei bestimmten Programmen aufgeführt. Die Möglichkeiten des PTI-217 Multi I/O Boards sind ebenfalls in einem Heft zusammengefaßt. Die Beschreibung zur Maus ist etwas enttäuschend: zwar sind die Einstellmöglichkeiten für die Maus beschrieben, aber eine Anleitung zum beigefügtem Popup Menü fehlt gänzlich. Für Monitor und Festplatte ist noch ein technisches Datenblatt beigefügt.

Sonstiges

Der Tower bietet an der Rückseite zu den Steckplätzen noch die Möglichkeit 7 weitere Schnittstellen anzubringen. In der Front ist zum Ein-/Ausschalter noch ein Turboschalter und ein RESET-Knopf integriert. Neben der 3stelligen Frequenzanzeige findet man das Schloß, das unbefugten Zutritt zum Computer verhindert.

Der Überblick:

Prozessor:	Intel 80486DX
Frequenz:	33 MHz / 10 MHz
Gehäuse:	Tower 65cm x 42cm x 19cm
Speicher:	SIMM 8MB (1MB - 32MB) 256 KB Cache
Schnittstellen:	1 parallel 2 seriell 1 Gameport
Bustyp:	8 ISA (6 frei)
Laufwerke:	3,5"/1,44 MB, 5,25"/ 1,2 MB, 3 freie Einschübe
Harddisk:	5,25"/210MB Seagate
Monitor:	14" Multi VGA
Graphikkarte:	Trident 1MB
Maus:	2 Tasten MS / PS/2 / MSM
Tastatur:	102 Tasten
Gesamtindex:	49,7 (IBM-XT=1)

Das Fazit

Der Computer wirkt äußerlich wie eine robuste, stattliche Arbeitsmaschine, und diesem Erscheinungsbild steht die technische Leistung nichts nach. Während der Arbeit wird man das Gefühl nicht los, daß man die Leistung dieses Arbeitstieres gerade nur so ankratzt. Wirklich sehr gut gerüstet kann man mit diesem Gerät in die Zukunft blicken, denn mit diesen Komponenten wird man auch in den nächsten Jahren noch in der oberen PC-Klasse mitmischen können.

CS

Die Messeneuheit: Der „Family PC“ von Amstrad

Nach dem Motto „Spiel und Arbeit“ überraschte Amstrad auf der CeBIT mit einem komplett neuen Konzept: dem „Family PC“ PC5286 - Arbeit - Spiel - Sound!

Mit einem Computer im Slimline-Format, VGA, Maus, Joystick und einem riesigen Paket Software hat Amstrad ein auf den Hausgebrauch ausgerichtetes Set kreiert.

Der Computer

In dem platzsparenden Slimline-Gehäuse versteckt sich ein 80286 Prozessor, der mit 16 MHz getaktet wird. Per Softwaresteuerung kann dieser auf 8 MHz, 4 MHz und sogar bis auf 2 MHz Taktfrequenz herunter geschaltet werden. Wie man sieht, wird hier nicht auf absolute Schnelligkeit, sondern eher auf Komfort und Design gesetzt. Der Prozessor arbeitet mit 1 Wait State, schaft einen Datendurchsatz von etwa 5 MB/sec und hat eine Rechengeschwindigkeit von ca 3200 Dhrystones/ sec. Diese Werte sind für einen 286er Prozessor recht normal und lassen eine für den Hausgebrauch benötigte Arbeitsgeschwindigkeit der Software zu. Als Leistungsindex läßt sich hieraus ein Wert von 8,9 errechnen (IBM-XT=1). Das BIOS mit dem Erstellungsdatum 28.05.91 ist von Chips & Technologies.

Ein einfaches Setup-Menü führt die üblichen Eintragungen wie Datum, Floppy, Harddisc und Speicher dem CMOS-Baustein zu. Auf ein 5,25 Zoll Laufwerk wurde zugunsten eines extra kleinen Gehäuses (30 cm x 28 cm x 7 cm) verzichtet und nur noch ein 3,5 Zoll Floppy eingebaut. Direkt unter diesem Diskettenlaufwerk sitzt die Festplatte. Leider wurde hier nur eine 40 MB Harddisc eingesetzt. Diese reicht zwar aus, solange man sich auf die Verwendung des beigefügten Softwarepaketes beschränkt und man sich sonst keine weiteren Programme mehr anschafft. Da dieser Computer aber als „Familienstück“ gedacht ist, hätte berücksichtigt werden müssen, daß eventuell mehrere Familienmitglieder zusätzlich weitere Software darauf laufen lassen wollen. Da es in allen Sparten schon eine Flut von Softwareangeboten gibt und die mitgelieferten Programme mit dem Betriebssystem schon etwa 10 MB belegen, ist es abzusehen, wie schnell die Kapazität dieser Festplatte gerade bei mehreren Benutzern erschöpft sein wird. Der Speicher ist mit 1 MB ausgestattet, 640 KB Basisspeicher und 384 KB Erweiterung. Diesen kann man nachträglich noch auf zwei bzw. auf vier MB vergrößern, da hier SIMMs (single inline memory module) verwendet wurden. Für Peripheriegeräte ist eine serielle und eine parallele Schnittstelle vorgesehen. Tastatur- und Mausanschluß sind an der Unterseite des Computers so angebracht, daß die Kabel sauber unter dem Gehäuse hervorkommen.

Nun zu der Besonderheit:

Die Soundkarte

In einem der beiden 16 Bit ISA (Industrie Standard Architektur) Steckplätzen sitzt eine zur ADLIB kompatible Soundkarte von Amstrad. An ihr werden die zwei mitgelieferten Miniboxen und der Joystick angeschlossen. Leider befindet sich im Paket zu dieser Karte keine Beschreibung, wo vielleicht doch so mancher den digitalen Sound gerne über den Verstärker seiner eigenen Stereoanlage hören will. Solange aufgrund der fehlenden Anleitung die Schwere der Konsequenzen eines derartigen Experiments nicht abzuschätzen sind, ist es wohl ratsam, davon auszugehen, daß dies nicht möglich ist. Da die beiden 8 Ohm Miniboxen gerade 0,5 Watt Leistung bringen, sollte man auch nicht auf den Gedanken kommen, statt ihnen die eigenen Wohnzimmerboxen anschließen zu können. Doch trotz alledem macht es viel mehr Spaß, ein Spiel begleitet mit entsprechender Musik und den zugehörigen Geräuschen zu spielen, als nur mit dem Gekrächze des normalerweise integrierten Lautsprechers. Dieser ist im übrigen in diesem Computer mit einem Lautstärkeregler verbunden, um eventuelle Störgeräusche zu unterbinden.

Im Standard: VGA

Daß die VGA Auflösung von 800x600 Pixel bei Amstrad standardisiert ist, sieht man daran, daß die VGA Karte auf dem Motherboard integriert ist und somit nicht mehr einen extra Erweiterungsslot belegt. Der 14 Zoll Farbmonitor weist eine gute Farbqualität auf, hat eine direkte Stromverbindung zum Computer und besitzt seitlich zwei Regler: einen für die Helligkeit und einen für den Kontrast. Ein extra Ein-/ Ausschalter befindet sich an der Rückseite. Der Monitor ist so angepaßt, daß auch die Anzeigemodi EGA, MDA, CGA und Herkules eingestellt werden können.

Die Tastatur

Durch seine schmale Form und kompakten Aufbau findet dieses Keyboard auch auf kleineren Schreibtischen Platz. Vier Gummifüße und ausreichend schwere Bauteile sorgen dafür, daß das scheinbare Leichtgewicht nicht auf der Unterlage verrutscht. Die Tasten lassen sich sehr weich betätigen, arbeiten aber durchaus präzise.

Maus oder Maus

Der absolute Komfort: Die Maus zum Auswählen. Im Set sind zwei Mäuse eingepackt, zum einen eine 2 Tasten - Maus mit Mikroschalter, für die an der Computerunterseite ein extra Mausanschluß vorgesehen ist, und zum anderen die Amstrad - Maus mit Steg zwischen den Tasten und ganz normalem COM - Anschluß. Hier bleibt es also ganz dem Geschmack des Anwenders überlassen, für welche der beiden Mäuse er sich entscheidet. Sicher wird man über kurz oder lang bei der Maus mit Mikroschaltern landen, da die Bedienung dieser wesentlich präziser und

angenehmer ist. Zudem bietet sie den Vorteil, daß sie ihre eigene Steckbuchse hat und nicht eine eventuell anderweitig benötigte Schnittstelle belegt.

Spiel und Spaß mit dem Joystick

Ohne viel Platz zu beanspruchen, sorgt der kleine Joystick aufgrund seiner durchdachten Konstruktion für ruhiges und genußvolles Spielen. Durch die eingebauten Drehwiderstände läßt sich dieser Stick ebenso präzise wie gelassen bewegen. Sicher hat schon so mancher gesehen, wie ein Joystick hektischem Spieleifer zum Opfer fiel und der Handgriff mit Innereien plötzlich ohne Unterteil in der Hand lag! Dies kann hier kaum passieren, denn die weiche Bedienung über zwei Finger sorgt dafür, daß erst gar keine Hektik aufkommen kann. Für die X- und Y-Achse ist jeweils eine Justierung vorhanden, die sehr einfach zu handhaben ist. Die zwei Druckknöpfe für weitere Funktionen sind so angebracht, daß man mit der rechten Hand ungestört den Stick bewegen und gleichzeitig mit der linken Hand jederzeit die Knöpfe drücken kann. Hätte man für die Füße des Joysticks Gummi statt Kunststoff verwendet, wäre seine Rutschfestigkeit vielleicht noch etwas höher.

Vollgepackt mit Software

Zuerst muß man sich einig sein, mit welchem Betriebssystem man arbeiten will, denn es werden MS-DOS Version 3.3 und MS-DOS Version 5.0 zur Auswahl angeboten. Da die Version 3.3 die 40 MB Festplatte nur in Partitionen verwalten kann (32 MB max.), wird man eher dazu neigen, die neuere Version zu installieren, in der dieses Problem nicht mehr auftaucht. Zudem ist die Version 5.0 noch mit anderem Mehrkomfort ausgestattet. Als nächstes kann die graphische Bedieneroberfläche für das Betriebssystem installiert werden. Dieses neuartige Programm erlaubt in hervorragender Graphik DOS - Befehle per Maus einzugeben. Da COUNTERPOINT, so der Name dieses Programmes, selber erweitert werden kann und beim Aufruf eines anderen Programmes die Möglichkeit besteht, COUNTERPOINT entweder im Speicher zu lassen, oder aus dem Speicher auszuladen, wird es mit anderen Programmen keine Komplikationen geben. Für die Erweiterung sind 125 Bilder, die als Icons eingesetzt werden können, in einem separaten Directory abgelegt. Wer sich gerne selbst künstlerisch betätigen will, hat auch die Möglichkeit vorhandene Icons abzuändern, oder neue zu gestalten. Für das Arbeiten am Computer installiert man das beigepackte Programm Mikrosoft WORKS Version 2.0. Das Programm besteht aus folgenden 5 Einzelprogrammen, die alle problemlos kooperieren: - Datenbank: Mit ihr kann man nicht nur Daten speichern und sortieren, sondern außerdem Datensätze nach einzelnen Kriterien selektieren, um diese anschließend in Listen oder in Formularen auszugeben. - Tabellenkalkulation: Hiermit lassen sich Kreis-, Balken-, Linien- und Flächendiagramme erstellen. Für die Analyse von Zahlen werden über 70 verschiedene Funktionen angeboten. - Textprogramm: Um die Tabellen in einem Dokument einfließen zu lassen verwendet man das Textprogramm. Für Serienbriefe lassen sich die Adressen aus der Datenbank automatisch in den Briefkopf eintragen. Das sichere Arbeiten wird von einem Rechtschreibprogramm unterstützt. Ansonsten bietet es die Standardfunktionen, wie Texteinrahmung, Fußnoten und verschiedene Schriftarten. - Elektronische Datenübertragung: Sie kann zum Beispiel eine gewünschte Telefonnummer automatisch anwählen und erlaubt es mit einem anderen Computer zu kommunizieren, bzw. einen Datentransfer durchzuführen. - Lernprogramm: Abgerundet wird das Ganze mit einem jederzeit verfügbaren Lernprogramm, durch das man sich Schritt für Schritt mit den einzelnen Funktionen oder den jeweiligen Programmkomponenten vertraut machen kann. Um den Spaß am Computer zu garantieren, ist das Softwarepaket noch mit drei Spielen ausgerüstet. Alle drei lassen über die beiden Boxen einen passenden Sound erklingen. Ob man bei LINKS auf dem Golfplatz dem Vogelgezwitscher lauscht, in PRINCE OF PERSIA vor dem Säbelklirren erzittert, oder in F-15 STRIKE EAGLE II auf 10.000 Fuß Höhe das Abschießen einer Sidewinder in den Ohren rauscht - der Sound trägt in jedem Fall dazu bei, Action und Spielvergnügen zu steigern.

Stapelweise Beschreibung

Für die Einarbeitung am PC5286 gibt es das klar und leicht verständliche Benutzerhandbuch. Hier wird alles über die Inbetriebnahme und die Konfiguration erläutert. Für den Fall, daß man sich für das Betriebssystem MS-DOS Version 3.3 entschieden hat, findet man hier einen Leitfaden, der das Arbeiten mit dieser Version beschreibt. Das MS-DOS 5.0 wird in einem Einführungsheft kurz skizziert und im Benutzerhandbuch auf das Genaueste erklärt. Zieht man dieses zu Rate, ist es ein Leichtes das System zu optimieren, den Speicher richtig aufzuteilen und vieles mehr. Zur graphischen Bedieneroberfläche COUNTERPOINT ist eine Bedienungsanleitung in Form eines Heftchens beigefügt. Die Möglichkeiten der Anwendung sind

hier kurz aufgelistet und erläutert. Das Arbeitsprogramm Mikrosoft WORKS ist mit einer Referenzkarte ausgestattet, auf der die ganzen Tastenkürzel zusammengefaßt wurden. Für den schnellen Einstieg steht eine Kurzinformation zur Verfügung und um alle Möglichkeiten, die dieses Programm in sich birgt, auszunutzen, kann man im etwa 800 Seiten starken Benutzerhandbuch nachschlagen. Natürlich wurden die Spiele nicht vergessen. Die drei zugehörigen Anleitungen sind in einem Buch zusammengefaßt und sorgen dafür, daß man zum Beispiel mit der F-15 nicht nur hilflos in der Luft umherirrt.

Das Ganze im Überblick

Computer: AT Slimline Gehäuse 80286 Prozessor 16 MHz Taktfrequenz 40 MB Harddisk 3,25" / 1,44 MB Floppy 1 MB Speicher (SIMM) Amstrad Soundkarte 1 serieller Port 1 paralleler Port 1 Mausport (PS/2) 1 Gameport Monitor: VGA Color 800 x 600 Auflösung 14" Bildschirm Tastatur: AT 102 Tasten Maus 1: PS/2 Modus 2 Tasten (Mikroschalter) Maus 2: Mikrosoft Modus 2 Tasten Joystick: 2 Drehwiderstände 2 Justierungen 2 Buttons Lautsprecher: 1 integriert 2 Boxen 0,5 Watt, 8 Ohm Software: MS-DOS Version 3.3 MS-DOS Version 5.0 MS-WORKS Version 2.0 COUNTERPOINT LINKS (Golfspiel) Prince of Persia (Abenteuer) F-15 Strike Eagle II (Flug) Bücher: PC5286 Benutzerhandbuch MS-DOS Einführung MS-DOS Benutzerhandbuch MS-WORKS Startklar in 10 Min. MS-WORKS Referenzkarte MS-WORKS Benutzerhandbuch COUNTERPOINT Bedienungsanleitung PCMONITORS Benutzeranleitung Games Pack Spielebeschreibung

Resultat

Mit dem Family PC ist es Amstrad hervorragend gelungen, ein Computer-Paket für Groß und Klein, für Spiel und Arbeit, zusammenzustellen. Seine Ausrüstung dürfte zwar dem Bedarf vieler Familien gerecht werden, doch ob sein hoher Preis von DM 2.499.- in gleicher Weise dem Budget von Familien entspricht, ist zu bezweifeln. Sollte Geld keine Rolle spielen, ist es durchaus empfehlenswert den Einstieg in die Computerwelt mit dieser Konfiguration zu wagen.

Steiger Charly



Das System

Board 3486 von ZEN

In dieses Mainboard lassen sich je nach Einsatzbereich und finanziellen Mitteln die Mikroprozessoren 80386-25/33MHz und 80486-25/33/50MHz von Intel oder der 80386-40MHz von AMD einsetzen.

Die Cache Plätze
Vom Layout her weist diese Stück mit einer Länge von nur 33 cm und 22 cm Breite die Größe eines Baby-AT-Boards auf. An der linken unteren Ecke sind die Cache-Speicher untergebracht. Hier kann man die Auswahl treffen zwischen 32 KB, 64 KB, 128 KB und 256 KB Bestückung. Da diese Speicherchips nicht zum Lieferumfang gehören, eben weil die Möglichkeiten der verschiedenen Größen bestehen, müssen diese separat angefordert werden. Für die Speichergrößen von 32 KB und 64 KB benötigt man die 8Kx8 und von 128 KB und 256 KB die 32Kx8 Chips mit einer Schaltgeschwindigkeit von mindestens 20 Nanosekunden. Die Geschwindigkeit läßt sich übrigens am Aufdruck der Chips ablesen: die letzten Zahlen, meistens sind sie mit einem Bindestrich abgetrennt, geben diese Auskunft. Die Kombination xxxxxxx-20 sagt aus, daß ein Signal das 20 ns andauert erfasst wird und somit gespeichert werden kann.

Steckplätze für den Erweiterungsspeicher
In der oberen Hälfte findet man den Erweiterungsspeicher, der mit SIMMs (single inline memory module) aufgebaut wird. Auch hier kann man kann je nach Bedürfnis aufrüsten. Über jeweils 4 Bausteine mit den Kapazitäten 256 KB, 1 MB und 4 MB läßt sich ein Gesamtspeicher von 1 MB, 2 MB, 4 MB, 5 MB, 8 MB, 17 MB, 20 MB oder 32 MB auf den 8 Steckplätzen erreichen. Da dieser Speicher nicht so schnell arbeitet wie der Cache-Speicher, wird auch kein solcher benötigt. Davon abgesehen gibt es derzeit auch noch keine SIMMs mit einer vergleichbaren Geschwindigkeit. Dennoch muß auf die Schnelligkeit dieser Module geachtet werden: Bei Speichern mit 80 ns Erfassungszeit arbeitet das Mainboard mit 0 wait states, das heißt es entstehen bei der Rechenarbeit keine Wartezyklen. Wenn man zum Beispiel Module mit einer Schaltgeschwindigkeit von 120 ns einsetzt, läuft immer ein Wartezyklus zusätzlich. Da diese Speicher ja mehr Zeit benötigen um ein Signal aufzunehmen, muß die Verarbeitungsgeschwindigkeit gebremst werden. Dies wird dann mit 1 wait states bezeichnet.

Die Prozessoren

Rings um den Cache-Speicherplatz sind die Sockel für die einzelnen Mikroprozessoren verteilt. Rechts daneben ist die Aufnahme für die 386er Serie. Es können die Varianten von 25 MHz und 33 MHz von Intel oder der 80386 von AMD mit 40 MHz eingesetzt werden. Man kann sogar auf einen Prozessor der SX-Reihe zurückgreifen, wie 80386SX mit 16 MHz oder mit 20 MHz. Dem zugehörigen Koprozessor 80387 steht ein Platz links über dem Cache zur Verfügung. Anstelle von diesem kann hier auch der 3167 Koprozessor von Weitek gesteckt werden. Wer jedoch auf die volle Leistung des Board nicht verzichten will, muß auf einen der drei Intel 80486 zugreifen. Entweder auf den preisgünstigen mit 25 MHz, den üblichen mit 33 MHz oder den doch etwas teureren aber umso leistungsfähigeren mit 50 MHz getakteten Prozessor. Natürlich kann als weitere Alternative auch ein 486SX/20MHz aufgesetzt werden. Hier ein Schnelligkeitsvergleich der einzelnen Konfigurationen: 386/25 MHz = 6,25 MIPS 386/33 MHz = 8,24 MIPS 386/40 MHz = 9,85 MIPS 486/25 MHz = 11,23 MIPS 486/33 MHz = 14,85 MIPS 486/50 MHz = 22,4 MIPS Der Wert MIPS sagt aus, wieviel (M)illionen (I)nstruktionen (P)ro (S)ekunde der jeweilige Prozessor in der angegebenen Taktfrequenz verarbeitet. Aus der Vielzahl der vorgesehenen Konfigurationsmöglichkeiten kann man sich nun ganz nach seinen eigenen Vorstellungen über das erwünschte Preis-Leistungs-Verhältnis die richtige Konfiguration „maßschneidern".

Das AMI Basic Input Output System

Das BIOS hat die Funktionen Memory Test, POST (Power On Self Test) und System Configuration eingebaut. Im Memory Test wird der gesamte Speicher auf Funktionstüchtigkeit geprüft, der POST liefert Fehlermeldungen bei Problemen der Hardware und das Menü der System Configuration schreibt die Einstellungen wie Monitor Typ, Größe des Memorys, Art der angeschlossenen Floppy bzw. Harddisc usw. in den CMOS Chip, damit auch alles richtig von der Recheneinheit aus angesprochen werden kann. Als Zusatz kann hier der Zugang zum Computer über ein Paßwort geschützt werden.

Anschlüsse

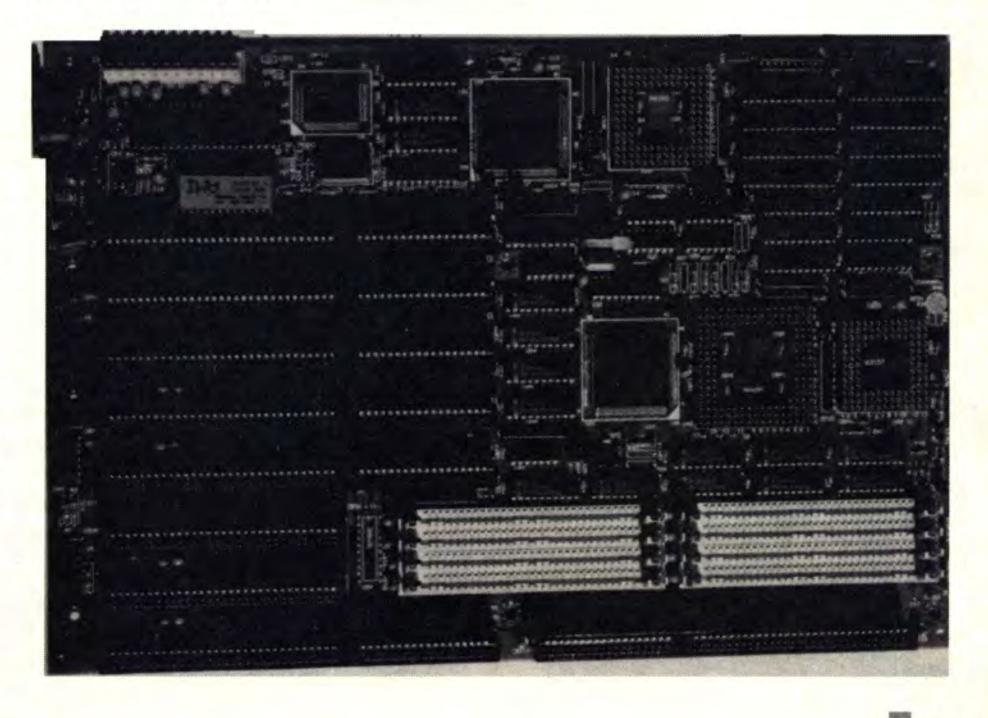
Der Stromanschluß und die Steckbuchse



für das Keyboard sitzen an der rechten unteren Ecke. Für das Keyboard heißt das, es wird an der Rückseite angeschlossen, wo auch die Ausgänge der Steckkarten sich befinden. An Steckkartenplätzen sind insgesamt 8 Stück vorhanden: 2 8-Bit Slots, 5 16-Bit Slots und 1 32-Bit Slot - alle in der (I)ndustrie (S)tandard (A)rchitektur = ISA. Am linken Rand sind folgende Anschlüsse verteilt: - Ein Stecker für einen RESET Taster, damit bei Fehlern nicht die ganze Einheit abgeschaltet werden muß. - Zwei Stecker für den Turbo Modus, einen für die LED und der andere zum Ein- und Ausschalten des Turbos. - Ein Stecker für den Lautsprecheranschluß. - Ein Stecker zum Verriegeln des Keyboards. Dieser wird normalerweise mit einem Schlüsselschalter verbunden.

Das Resümee

Das ZENY-Convertible Motherboard kann optimal auf die speziellen Bedürfnisse des einzelnen Benutzers abgestimmt werden, da es zum einen mit den 23 Jumpers auf die verschiedensten Konfigurationen einstellbar ist und zum anderen die Möglichkeit gegeben ist, aus derart vielen Prozessoren den Richtigen aussuchen zu können. Kurzum: Es ist für Profis genauso zu empfehlen wie für Anfänger.



FAX-SONDERAKTION

RÜCKANTWORT

An alle Geschäftsleute,

die wegen Werbung nicht "vollgequatscht" werden wollen!

Jetzt haben Sie Zeit, sich in Ruhe Gedanken über Ihre Werbung zu machen:

Wollen Sie am liebsten gleich sehen was Sache ist? Dann faxen Sie uns mal. Sagen Sie uns einfach welchen Text Ihre Werbung haben soll. In wenigen Stunden haben Sie dann Ihre fertig gestaltete Anzeige auf Ihrem Tisch. Dazu alle Angaben und ein passendes Angebot. **Sie sehen sofort "was Sache ist".** Was dieser Service kostet? Garnichts. Dies ist ein Service von uns: Abt. Anzeigen/Gestaltung des D.E.R. **Deshalb: Alles hier ankreuzen** was Sie interessiert und - her damit. Das ist doch ein eindeutiges Angebot.

☐ a) Ich möchte sofort sehen, wie meine Werbung einmal im D.E.R. aussehen könnte und das unverbindlich.

☐ b) Den Anzeigen-Text faxe ich Ihnen mit diesem Aktionsbogen zu. Im Text geht es um folgendes:

____

____

____

☐ c) Der Anzeigentext sollte unverändert bleiben.

☐ d) Der Text kann etwas umformuliert werden, um ggf. ansprechender zu erscheinen.

e) So sollte meine Anzeige sein:

☐ klassisch ☐ Modern ☐ dezent

☐ kräftig auffallend ☐ normal

f) Da dieser Service gratis ist, machen Sie mir

☐ am besten einen Entwurf

☐ maximal drei Entwürfe

☐ zu meiner Werbung weitere Vorschläge.

g) Ich will auffallen! Die Anzeige sollte

☐ 1-farbig schwarz/grau/weiß

☐ 2- od. 3-farbig ☐ 4-farbig sein

mit den Farben:

____

☐ h) Als Anzeigengröße bevorzuge ich:

☐ 1/8 Seite ☐ 1/4 Seite

☐ 1/2 Seite ☐ 1 ganze Seite.

☐ i) Das Format der Anzeige überlasse ich Ihnen. (Ich kenn'mich da eh nicht gut aus) Ich beabsichtige jedoch, monatlich einen Betrag von DM __________ für meine Werbung im D.E.R. für Deutschland, Österreich, Schweiz und Luxemburg zu investieren. Machen Sie mir deshalb einen entsprechenden Vorschlag.

☐ j) Ja, ich weiß, daß der DISC-EDV-REPORT monatlich erscheint. Auch ich würde gerne monatlich dort erscheinen.

☐ 1x ☐ 3x ☐ 6x

☐ 12x im Jahr / in den Monaten:

____

☐ k) Machen Sie mir deshalb eindeutige Angebote mit dem Mengen-Rabatt.

☐ l) Mich interessieren Ihre weiteren Anzeigen und Angebote. Schicken Sie mir Ihre Media-Daten.

☐ m) Rufen Sie mich bitte an. Am besten zu erreichen bin ich am:

____

Hier meine komplette Adresse:
(Dahin soll das Rückfax/der Brief gehen)

Name: ____________________

Firma: ____________________

Position: ____________________

Ort: ____________________

Straße: ____________________

Tel.: ____________________

Fax: ____________________

In ein paar Stunden sehen Sie "was Sache ist". Jetzt nur noch herfaxen an:

DISC-EDV-REPORT Verlag Simon

FAX-NUMMER:

0 731 / 9 27 77 40

Falls kein Fax in der Nähe ist: Schreiben Sie - oder rufen Sie uns doch an. Ihr grundlegendes Interesse freut uns ebenso. D.E.R. Abt. Anzeigen/Gestaltung, Tel.: 0 73 1/9 27 77 16

Bitte hier ausschneiden (oder diese Seite fotokopieren)

Datenbank wird zur Anwenderoberfläche

Unter Windows 3.0 wird Daten- und Dokumentenmanagement jetzt noch komfortabler. Das Berliner bfi machts möglich. Software, die den Namen Daten- und Dokumentenmanagement verdient, muß mehr leisten als eine reine Adreßverwaltung. Mit orgAnice von bfi bearbeit-en Sie zusätzlich Ansprechpartner pro Adresse, Arbeitszeitlisten, Bearbeitungsvorgänge, Bestellungen, Bankverbin-dungen usw. Von der Korrespondenzverwaltung über die Vertriebsorganisation bis zur Personalplanung läßt sich das Programm für die gesamte Büroorganisation einsetzen. Alles basiert auf einer einfachen Idee: Eine Datenbank wird zur Anwenderoberfläche, aus der heraus andere Windows-Applikationen wie Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation direkt mit der Maus aufgerufen werden können. Alle relevanten Informationen werden in einem dBaseIII+-kompatiblen Format abgespeichert und stehen in Relation zu einer zentralen Datenbankdatei, die zum Beispiel Adressen enthalten kann. Dokumente und Dateien werden relational zum Eintrag in der zentralen Datenbankdatei verwaltet. Der Anwender braucht sich um die Verzeichnisstruktur auf der Festplatte nicht mehr zu kümmern, da unter orgAnice alle Vorgänge, z.B. zu einer Adresse, per Mausklick unmittelbar verfügbar sind. Zugleich können bereits vorhandene Dateien problemlos eingebunden werden. Die Möglichkeit weitgehender anwenderspezifischer Definitionen macht das Programm von bfi zu einem außerordentlich flexiblen Organisationswerkzeug. Im Netzwerk und auf Einzelplatzrechnern.

Von der Vorlage in den PC:

Komfortables Scannen von Texten und Grafiken Handscanner von SECOMP mit OCR-Software unter Windows 3.0.
Mit dem Prolab-Handscanner PS4ooG, der ab sofort von der SECOMP GmbH, Ettlingen, vertrieben wird, lassen sich Texte oder Grafiken sehr einfach von der Originalvorlage in den PC übertragen. Der Handscanner arbeitet mit 256 Graustufen bei einer Auflösung von 100 bis 400 dpi. Mit der mitgelieferten Proscan-Software können Grafiken, die sich im Text befinden, weiter bearbeitet werden. Die lernfähige Proreader-Software läuft unter Windows 3.0 und kann Texte aus verschiedenen europäischen Sprachen mit der hohen Genauigkeit von 99,1 Prozent erkennen. Erkannt werden folgende Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Dänisch, Italienisch, Norwegisch, Portugiesisch, Spanisch, Schwedisch und Brasilianisch. Standardmäßig mit 32 KB Speicher ausgestattet kann der Handscanner Bilder sehr schnell einlesen. Mit den Scanformaten TIFF, PCX, BMP, MSP, IMG und CUT liefert der Handscanner die gängigsten Formate. I/O-Adresse und EMS Speichereinteilung sind frei wählbar und gewährleistet einen problemlosen Einsatz. Zum Lieferumfang des Prolab-Handscanner die Scannerkarte für einen AT-Steckplatz, Proscan-und Proreader-Software sowie eine deutsche Bedienungsanleitung. Der Preis für den Prolap Handscanner beträgt DM 590,- zuzüglich Mwst.

Anm. d. Red.: Für weitere Informationen benutzen Sie bitte die Karte in der Heftmitte zur Info-Anforderung.

Sichere Investition

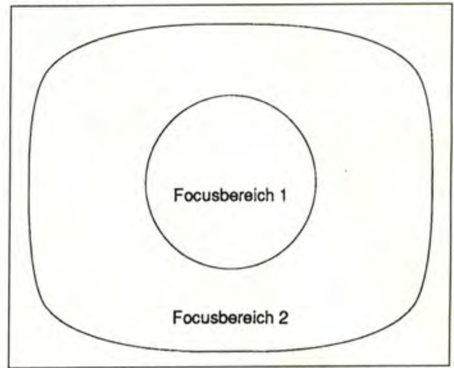
Mit weit über 50 Programmen gehört info unit aus Isen zu den Softwareherstellern mit dem größten Angebot speziell für Verlage. Ob "Personal-Buch" oder Personal-Abo" - alle Programme laufen auf Personal Computern und info unit liefert neben der Software auch schlüsselfertige Systeme mit verschiedenen Computeranlagen. Das Programmsystem ist modular aufgebaut, sodaß Sie anfangs mit einem Grundsystem einsteigen und später weitere Teile zukaufen können. So wächst das System entsprechend Ihren Bedürfnissen. Die einzelnen Programme sind in Ihrer Kapazität (zum Beispiel maximale Anzahl der Adressen) nur durch den Speicherplatz des Computers begrenzt. Die komplette Software ist Mehrplatzfähig, wenn Sie also einmal zwei oder mehr Computer einsetzen, können Sie diese problemlos vernetzen und die Programme dann gleichzeitig von verschiedenen Bildschirmen aus benutzen. Das Ziel dieser Verlagssoftware ist somit einmal mehr klar: Dem Benutzer so viel Arbeit wie nur irgend möglich abzunehmen.

WordPerfect für MultiMate-Benutzer

Zum Jahresende hält die Borland GmbH in Langen mit WordPerfect ein besonderes Angebot für alle MultiMate-Benutzer bereit: Ab sofort können MultiMate-Anwender für nur DM 350,- netto plus Versandkosten ein Upgrade ihres Programmes auf die weltweit erfolgreichste Textverarbeitung WordPerfect 5.1 beziehen. Dieses Angebot ist bis zum 31.März 1992 gültig. Wolfgang Schröder, Geschäftsführer der Borland GmbH Deutschland, kommentiert das Upgrade-Angebot: „Wir wollen uns auf die Produkte konzentrieren, mit denen wir weltweit erfolgreich sind: Datenbanken, Tabellenkalkulation und Programmiersprachen. Deshalb lag es für uns nahe, unsere guten Kontakte zu WordPerfect in den USA zu nutzen und dieses Upgrade-Angebot unseren MultiMate-Anwendern zu empfehlen". Dirk Sebald, Geschäftsführer von WordPerfect Deutschland: „Wir freuen uns, MultiMate-Anwender in der großen WordPerfect-Familie begrüßen zu können". Natürlich ist die WordPerfect-Software für alle MultiMate-Benutzer künftig voll upgradefähig und ebenso selbstverständlich steht den Umsteigern der WordPerfect-Support ab dann uneingeschränkt zur Verfügung. Auch die Übernahme von MultiMate-Texten in Word Perfect ist kein Problem.

Doppelfocus bei 17" Bildschirmen

IDEK Liyama, japanischer Hersteller von Farbmonitoren für höchste Ansprüche, hat die Topmodelle seiner 17" Serie, MF 5217 und MF 5317, mit neuartigen Bildröhren ausgerüstet. In Deutschland vertritt 3D Digital Data Distribution GmbH IDEK in München.



Im Gegensatz zur herkömmlichen Technik mit einfacher Fokussierung sind die Bildröhren mit zwei Linsensätzen versehen, um den Elektronenstrahl im Zentrum und in den Randbereichen getrennt scharf zu stellen (siehe Skizze). Das Ergebniss ist eine auch in den Ecken optimale Darstellung. Mit einer nutzbaren Arbeitsfläche von 315 x 240 mm sind beide Bildschirme für den Einsatz unter Windows und als CAD - Arbeitsplatz bei einer Auflösung von 1024 x 768 Punkten bei hoher Bildwiederholrate vorgesehen.

Geschäfts-Übernahme

Computerland Bielefeld übernahm ab dem 1. Dezember 1991 von der FMR Software § System GmbH in Bielefeld sämtliche IBM Personal Computer und IBM PS/2 Geschäftsaktivitäten.

FMR wird sich künftig auf AIX bzw. UNIX-Systemlösung und die damit verbundenen Dienstleistungen wie Schulungen und technischen Service konzentrieren. Die zwischen Computerland Bielefeld und FMR getroffene Vereinbarung sieht vor, daß bestehende Kundenbeziehungen von FMR im Bereich IBM Personal Computer und IBM PS / 2 System zur weiteren Betreuung an Computerland Bielefeld übertragen werden. Darüber hinaus werden beide Unternehmen zukünftig eng kooperieren.

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

SNE232 SHOOTING GALLERY
Dieses Spiel versetzt Sie in eine Schießbude mit allen Schikanen. Und das ganze in VGA-Auflösung und Maussteuerung.

SNE233 HUGOS HOUSE OF HORROR V. 1.2
Ein sagenhaftes 3-D-Abenteuerspiel. Ähnlich aufgemacht wie Sierra-Adventures. EGA-Grafik.

SNE234 RETURN TO KROZ V. 1.2
Ein klasse Dungeonspiel. Erkunden Sie eine ganz neue Welt und bekämpfen Sie Ihre Feinde. CGA/EGA/VGA.

SNE235 STAR DEFENSE
Verteidigen Sie Ihre Raketenbasis. Ein Ballerspiel in EGA-Grafik.

SNE236
Verschiedene Minigolf- und Golfspiele. Weitere Spiele auf Disk. Nur AT. EGA/VGA.

SNE237 BACKGAMMON
Backgammonspiel für CGA-Karte.
BLIND MAZE V. 2.0 - Finden Sie den Weg aus dem Labyrinth bevor Ihnen der Sauerstoff ausgeht.
VIER GEWINNT - Eine EGA-Version des bekannten Spiels.
FOREST - Es gilt einer Katastrophe zu entgehen. Dazu muß ein Zahlencode gefunden werden.

SNE238 PYRAMID V. 1.0
Ein äußerst interessantes Kartenspiel für EGA-Grafikkarten.

SNE239 MENSCH ÄRGERE DICH NICHT
Für 1 bis 4 Spieler. CGA/EGA/VGA.

SNE240 PIPELINE
Bei dem Spiel Pipeline geht es um Öl, Schiffe und den Bau einer Pipeline. Jeder Spieler stellt eine Ölgesellschaft dar, die zunächst Öl mit Schiffen zum Verbraucher liefert und schließlich die Versorgung mittels einer Pipeline sichert. Alle Karten.

SNE241 AUTORENNBAHN
Dieses Spiel simuliert eine Autorennbahn. Auf zehn verschiedenen Strecken kann man gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten. Dieses Spiel macht genauso viel Spaß wie eine echte Autorennbahn. Alle Karten.

SNE242 SPACE SPIRALS V 1.61
In diesem Spiel müssen Sie einen Stützpunkt im Weltall verteidigen. Mit der Maus bedienen Sie ein Fadenkreuz mit dem Sie Ihre Gegner abschießen können. Es muß darauf geachtet werden, daß ein, Ihre Station ansteuerndes Raumschiff, sicher zu Ihnen gelangt, damit Sie immer genug Nachschub bekommen. Ein sehr unterhaltsames Spiel mit einem Hauch des berühmten „Missile Command".
Nur Mausbedienung. CGA/EGA/VGA.

SNE243 CROSS QUIZ
Cross Quiz ist ein Spiel für die ganze Familie. Man spielt gegen den Computer TIC-TAC-TOE. Allerdings kann man nur dann ein Kreuz setzen, wenn man eine gestellte Frage richtig beantwortet. Ist eine Antwort falsch, wird ein Kreis für den Computer gesetzt. Zusätzlich gibt es interessante Bonusrunden, in denen man zusätzlich Zeit und Punkte holen kann, denn auch die Zeit zur Beantwortung der Fragen ist begrenzt. Das Spiel unterstützt die AdLib-Soundkarte. EGA/VGA oder Herkules.

Verlag Simon
Postfach 3566
7900 Ulm



SNE246 SATIX
Satix ist ein Denkspiel für beliebig viele Spieler. Es geht darum, eine Struktur von Fixsternen in einem 9*9 Feld zu analysieren. Dazu werden von einem künstlichen Satelliten aus Sonden ausgeschickt, die durch die Gravitation bzw. Antigravitation (Anziehungskräfte/Abstoßungskräfte) in Ihrer Bahn abgelenkt werden können. An einer beliebigen Stelle am Rande der Fixsternstruktur wird eine Sonde ausgesetzt, die anschließend an einer anderen Stelle wieder erscheint. Daraus lassen sich dann Rückschlüsse auf die Position der in dem 9*9 Feld befindlichen Sterne ziehen. Meistens besteht eine Fixstern-Struktur aus sechs Sternen, manchmal nur aus fünf und selten aus weniger Sternen. EGA/VGA.

SNE247 EAT IT
EAT IT ist eine VGA-Variante von PACMAN. Das Spiel ist altbekannt, die VGA-Grafik lässt sich sehen.

SNE248 PCBALL
PCBALL ist auch eine Variante einer alten Spielidee. Es handelt sich hier um eine VGA-Breakout-Version. Bestechend sind die verschiedenen Hintergrundbilder.

SNE249 CYRUS
Ein sehr schönes und leistungsstarkes Schachprogramm mit 3D- und 2D-Darstellung. EGA/VGA.

SNE250 PYRAMID 1.0
Ein Solitaire-Kartenspiel. Bedienung mit der Maus oder der Tastatur. Inkl. Turniermodus mit Mitspieler. EGA/VGA.

SNE251 CUBER 2.0
Ein Spiel welches nach dem Tetris-Prinzip funktioniert. Würfel mit jeweils vier Farbfeldern müssen gefangen und richtig abgelegt werden. EGA/VGA.

SNE252 SUPER MAXIT
Ein Denk- und Tüftelspiel. Aus verschiedenen Zahlenreihen müssen abwechselnd verschiede Zahlen entnommen werden. Die höchste Punktzahl gewinnt. EGA/VGA.

SNE253 AGGRESSION
Ein sehr schönes Spiel zu zweit oder gegen den Computer. Mit den Spielsteinen muß man die gegenüberliegende Seite vor seinem Kontrahenten erreichen. Sind Sie besser ? EGA/VGA. Bedienung mit Maus oder Tastatur.

SNE254 MORAFES BLAST
Ein neues Breakoutspiel, das nicht durch seine Grafik sondern durch seine sehr gute Steuermöglichkeit des Schlägers besticht. Läuft auf allen Grafikkarten.

SNE255 CIRCLINK
Ein Tüftelspiel für bis zu vier Mitspieler oder gegen den Computer. Durch Verschieben von Kreisreihen muß man seinen Ball als erster zum unteren Bildschirmrand bringen. Durch Geschicklichkeit bringt man seinen Ball zum Ziel und stört die anderen Spieler bei Ihrem Vorhaben. HONGKONG MAHJONGG Für alle Freunde des berühmten Mahjongg-Spiels hier einmal mit anderen Regeln.

SNE256 MARCH`EM
Ein Memory-Spiel mit tollen Grafiken für zwei Spieler oder Gegenden Computer. Das Spielfeld umfaßt 8 mal 8 Memory-Karten. Mit Mausunterstützung. EGA/VGA

SNE257 SNARF
Ein tolles Labyrinthspiel. Entdecken Sie neue Welten und Labyrinthe. Achten Sie darauf, daß Sie nicht von den überall auftauchenden Monstern etc. erwischt werden. EGA/VGA

SNE258 ROBOT II V 2.2
Fortsetzung des beliebten und schnellen Actionspieles ROBOT. Läuft auf Hercules/EGA und VGA. Kann mit dem Cursor oder der Mouse gespielt werden.

SNE259 MONOPOLY 2.0
Ein echtes Monopoly-Spiel mit einer faszinierenden Grafik. Das gesamte Brett mit Spielsteinen auf dem Bildschirm. Für bis zu sechs Mitspieler. Cursor und Mouse-Steuerung. EGA/VGA

SNE260 COLORSTAR
Eine weitere Tetris-Variante. Diesmal mit farbigen Steinen. Es gilt, die gleiche Farbe in einer Reihe zu sammeln. Mit AdLib-Support. Ein weiterer Highlight aus der Schenk & Horn Schmiede. Läuft auf allen Grafikkarten.

Waren Sie schon in . . .

Aachen / Aalen / Adelsheim / Ahlen / Albstadt / Alpirsbach / Amberg / Annweiler / Ansbach / Arnsberg / Augsburg / Backnang / Baden-Baden / Badenstedt / Bad Harzburg / Bad Kissingen / Bad Kreuznach / Bad Nauheim / Bad Oeynhausen / Bad Rappenau / Bad Reichenhall / Bad Säckingen / Bamberg / Bayreuth / BERLIN / Besigheim / Betzigau / Biberach / Bielefeld / Bietigheim-Bissingen / Bingen / Bocholt / Bochum / Bonn / Braunschweig / Bremen / Bremerhaven / Bruchsal / Böblingen / Burg Stargard / Celle / Cham / Coburg / Cottbus / Crailsheim / Cuxhaven / Darmstadt / Denkendorf / Detmold / Diepholz / Dinslaken / Donaueschingen / Donauwörth / Dortmund / Dresden / Duisburg / Düsseldorf / Eberbach / Ebersbach / Eggenstein / Ellwangen / Elmshorn / Eltville / Emden / Emmerich / Emsdetten / Erfurt / Ettlingen / Fallingbostel / Feuerbach / Flensburg / Frankenthal / Frankfurt / Freiburg / Freudenstadt / Friedberg / Friedrichshafen / Fulda / Gaggenau / Garmisch-Partenkirchen / Geislingen / Gelsenkirchen / Gersthofen / Gießen / Gmünden-Main / Goslar / Gronau / Grünstadt / Gummersbach / Gunzenhausen / Göppingen / Göttingen / Gütersloh / Hagen / Halle-Döhlau / Hamburg / Hameln / Hamm / Hanau / Hanover / Hedelfingen / Heidelberg / Herford / Herne / Herwigsdorf / Heusweiler / Hildesheim / Hof / Holz / Hürth-Hermühlheim / Ingolstadt / Iserlohn / Kaiserslautern / Karlsruhe / Kassel / Kiel / Kleve / Kehl / Kolben-moor / Konstanz / Krefeld / Kronach / Kropstädt / Köln / Landau / Landshut / Langenweddingen / Leer i. Ostfriesland / Leichlingen / Leipzig / Leonberg / Lichtenfels / Limburgerhof / Lingen-Ems / Lippstadt / Lorch / Ludwigshafen / Lörrach / Lübeck / Lüneburg / Magdeburg / Mainz / Mannheim / Marbach / Marktredwitz / Minden / Mölln / Mönchengladbach / Mühlacker / Mühldorf a. Inn / Mühlheim-Ruhr / München / Münster / Neckarsulm / Neumünster / Neuss / Neustadt / Nippes / Nürnberg / Oberau / Oberesslingen / Oberhausen / Oelde / Offenbach / Offenburg / Oldenburg / Osnabrück / Paderborn / Passau / Pforzheim / Pirmasens / Plattling / Plauen-Kauschwitz / Plochingen / Prien / Pötzschau / Quakenbrück / Radolfzell / Rampe / Rastatt / Recklinghausen / Regensburg / Remchingen / Remscheid / Rendsburg / Renningen / Reutlingen / Rheda / Rheine / Rothenburg o.T. / Salzuflen / Scheuerfeld / Schopfheim-Fahrnau / Schutterwald / Schwabach / Schwandorf / Schweinfurt / Schwäbisch-Gmünd / Sindelfingen / Singen / Singen a. hT. / Soest / Solingen / Speyer / Stade / Staufenberg-Lutterberg / Stendal / St. Ingbert / Straubing / Stuttgart / St. Wendel / Suhl / Sulingen / Tamm-Württ. / Tinnum-Sylt / Trier / Troisdorf / Tuttlingen / Tübingen / Ulm-Donautal / Velbert / Uelzen / Ursenwang / Viersen / Wangen i. Allg. / Waldshut / Warendorf / Weiden / Weilheim / Weinheim / Weiterstadt / Wendlingen / Wesel / Wiesbaden / Wilhelmshafen / Winnenden / Witten / Wuppertal / Wörrstadt / Würzburg / Zossen / Zwei-brücken und . . .

. . . und dann noch in Österreich, Schweiz und Luxemburg?

. . . überall da gibt's den  zu kaufen.

. . . und von da geht's ab in die letzten Winkel - überall hin.

. . . und überall da können unsere Inserenten Werbung machen.
In diesem Heft - jeden Monat - wenn Sie können.

Software

QuickSearch

von BASEL ENGINEERING Version 1.10

getestet von Charly Steiger

Eine Menge Arbeit machten sich die Programmierer von QuickSearch!
Im Schnellverfahren kann man mit diesem Programm Postleitzahlen, Bankleitzahlen und Telefonvorwahlnummern abrufen. Wohlbemerkt aus ganz Germany, denn auch die Städte der ehemaligen DDR sind in dieser superschnellen Datenbank enthalten. Daß hier nicht oberflächlich mit den Eintragungen gearbeitet wurde, beweist beispielsweise der Abruf eines Stadtteils: hier wird die Postleitzahl mit der Nummer des zuständigen Postamtes und dem richtigen Ortsnamen ausgewiesen, wie z.B. 8900 Augsburg 21 für den Suchbegriff Haunstetten. Diese Feinstbearbeitung gilt auch für die Bankleitzahlen und Vorwahlen.
Äußerst praktisch ist die residente Installierung im Hintergrund. So kann man während der Arbeit im Textprogramm die Stadt mit allen zugehörigen Nummern von QuickSearch eintragen lassen. Mittels Hotkey legt sich das Programm über die Textverarbeitung und auf Tastendruck trägt es die gesuchte Stadt ein und verabschiedet sich wieder.
Somit dürfte dieses Programm bald zur Standardausrüstung in Büros gehören, denn oft genug nervt es, wenn man eine Post- oder Bankleitzahl sucht und das jeweilige Nachschlagewerk schwirrt irgendwo unauffindbar herum. CS





Verwandelt in einen SKARABÄUS, einen kleinen unscheinbaren Käfer, sollst du tausend Jahre im Inneren einer PYRAMIDE schmachten Aber RA läßt dir eine kleine Chance: Wenn du die Rätsel der Pyramide entschlüsselst, darfst du wieder als Mensch in deine Heimat zurück. Doch diese Rätsel sind alles andere als ungefährlich ....

„THE CURSE OF RA"

Das Spiel ist unter dem Titel „THE CURSE OF RA" im Sept'90 erschienen. Dennoch ist es "aktuell"und begehrt. Vieles spricht immer wieder für sich. So unterscheidet sich RA von allen anderen Denk- u. Strategiespielen dadurch, daß es auch ein Actionspiel ist.

Verwirrt?.... Ganz einfach... RA hat einen Logik-Modus, bei dem Sie die Gehirnzellen richtig anstrengen müssen, und einen Arcade-Modus, bei dem Sie mit dem Joystick umgehen müssen. Des weiteren steht dem Spieler noch ein Editor zur Verfügung, mit dem weitere Level erstellt werden können. RA ist Adlib unterstützt, und auch die Songs sind passend zum Spiel gewählt. Selbst nach mehrmaliger Wiederholung werden die Songs nicht als störend empfunden. Auch die vielen verschiedenen Bilder im Hintergrund eines jeden Levels, es werden ägyptische Götter und Bauten dargestellt, geben dem Spiel einen exotischen Flair.

Worum geht's?
Beim Start des Spiels befinden Sie sich auf dem Schlüsselstein (ANKH). In jedem Level ist es das Ziel, alle Steine abzuräumen. Dies ist jedoch nur paarweise möglich. Hierzu müssen zwei einfache Regeln befolgt werden:

a) Sie müssen beide das gleiche Symbol haben

b) Sie müssen sich auf einer senkrechten oder waagerechten Linie gegenüberliegen

Andere Steine, die dazwischen liegen, haben keinen Einfluß. Beim Abräumen darf jedoch eines nicht vergessen werden, Sie müssen zum Schluß wieder auf den Startstein (ANKH) zurück, der zugleich Ein- und Ausgang für jeden Level ist.

Einen ersten Eindruck vom Spiel erhalten Sie, wenn Sie nach dem Laden, bei der Symbol-Abfrage (Kopierschutz), dreimal eine falsche Eingabe machen. Sie landen dann direkt im Demo-Modus, od. wählen Sie im Hauptmenü die Demo des Spiels aus. Leider gibt es den Demo-Modus nur in der 16-Bit EGA/VGA-Version.



Die DEMO

Die Spielfigur wird durch einen SKARABÄUS dargestellt, der sich bei Beginn der Demo auf dem Schlüsselstein, dem ANKH, einpendelt. Der Käfer kann über das Spielfeld wandern, Steine verschieben und entfernen. Einige Steine sind unbeweglich und haben spezielle Funktionen. Hat er alle entfernbaren Steine abgeräumt, darf er den Level verlassen u. den nächsten aufsuchen. Unter den Steinen befindet sich ein tiefer Abgrund. Der Käfer kann nur dorthin bewegt werden, wo auch wirklich Steine sind. Felder mit Abgrund sind TABU. Im ARCADE-Modus verlieren Sie beim Verlassen der Steine ein Leben.

Spielprinzip (Logic Game)

In jedem Level gibt es Steine , die die Regeln nicht erfüllen, also nicht sofort weggenommen werden können. Meistens müssen diese Steine erst zurechtgerückt werden. Dies sieht aus , als ob der SKARABÄUS mit dem Stein herumfährt.

Es gibt zwei grundsätzliche Probleme, die nur durch das Verschieben von Steinen lösbar sind:

a) Steinpaare liegen nicht auf passenden Achsen, müssen also zurecht gerückt werden

b) Um einen Stein oder Steingruppe ist ein Abgrund, also muß an den Stein herangefahren werden

Um ein Steinpaar wegzunehmen, muß der Käfer auf einem Stein stehen und der andere mit dem Fadenkreuz angeklickt werden. Verläßt der Käfer den Stein, zu einem anderen, verschwindet das Paar.

Jeder der Level im Spiel ist lösbar. Jedoch besteht die Möglichkeit, wenn Sie einen Stein verschieben oder entfernen in einer Sackgasse landen und der Level für Sie unlösbar wird. Gott RA hat an so manchem Level sehr lange geknobelt. Erwarten Sie deshalb nicht ihn schneller zu lösen, als RA gebraucht hat, sie sich auszudenken.

Die MENÜS

Nachdem das Spiel geladen wurde erscheint das Titelbild und durch Tastendruck kommt man ins Hauptmenü. Von hieraus können vier Spiel-Arten ausgewählt werden.

LOGIC-GAME (enthält 100 Level)
Hier geht's zum Logik-Spiel (wie bereits oben beschrieben)

ARCADE-GAME (besteht aus 75 weitere Level)

- der größte, mächtigste Gott in Ägypten. Wer ihm nicht gehorcht, wird grausam bestraft. Du (der Spieler) hast RA verärgert, weil du letztes Jahr nicht genug geopfert hast. Zur Abschreckung hat er dich besonders hart verurteilt.

von Werner Charlett

Hier kommt in man in den Arcade-Modus (Beschreibung folgt)

USER-GAME

Im Editor können bis zu 30 weitere Level selbst erstellt werden

Im **DEMO-MODE** erhält man nochmals alle Spiel-Elemente im Überblick

Von den drei oberen Menü-Punkten kommt man jeweils nochmal in ein Untermenü. Hier kann der Spieler unter vier Menü-Punkten wählen:

- Start Game, beginnt das Spiel beim aktuellen Level

- Enter Passwort, nach jedem Level erhält man ein Passwort, wird das Spiel unterbrochen kann durch Eingabe des Passwortes das Spiel im jeweiligen Level fortgesetzt werden

- Current Level, zeigt an in welchem Level Sie sich gerade befinden, es kann ein Level gewählt werden (0 - 99), jedoch kann nur ein bereits gelöster Level ausgesucht werden
- Main Menu, bringt den Spieler zurück ins Haupt-Menü

ARCADE-GAME

Auch hier kann unter vier Menü-Punkten gewählt werden:
- Start Game, Start des Spiels
- Show Highscores, zeigt an wer bisher die Punkte-Liste anführt
- Load Saved Game, hier kann ein gespeichertes Spiel geladen werden
- Main Menu, Arcade-Modus verlassen und zurück ins Haupt-Menü

ARCADE-MODUS

Wer schon einige Level im Logic-Modus gespielt hat und glaubt er könne jetzt auch die Level im Arcade-Modus sicher durchspielen, wird eine Überraschung erleben. Im Arcade-Modus ist vieles anders und der Schwierigkeitsgrad ist um einiges höher. Es ist nicht möglich einen Level zu wählen, da der Computer nach einem gewitzten Verfahren die Level selbst bestimmt. Insgesamt müssen zehn Level durchkämpft werden ohne einmal sein Leben zu verlieren, um das Käferdasein zu beenden und wieder Mensch zu werden. Im Arcade-Modus kann der Käfer nämlich in den Abgrund fallen. RA gewährt zwar fünf Wiedergeburten, jedoch können diese schnell aufgebraucht sein und man endet als toter Käfer auf dem Steinboden. Zahlreiche Fallen machen dem Spieler das Leben schwer.
Ein weiteres großes Hindernis ist die Zeit.

Wird ein gesetztes Zeitlimit in einem Level nicht erfüllt, zieht RA dem Spieler ein Leben ab und man muß von vorne anfangen. Wer jedoch schnell ist, kann gesparte Zeit in den nächsten Level mitnehmen. Jedoch gibt es auch ein paar gute Neuerungen. Wer umherfliegende Goldmünzen sammelt, kann diese am Ende des Levels, RA fordert sie dazu auf, in Magie eintauschen.

Eine Besonderheit gibt es in den Levels 3, 5, 7,usw. (in allen ungeraden). Hier ist es möglich einen Spielstand zu speichern, da ein einziger Level im Arcade-Modus manchmal bis zu einer Stunde dauern kann. Es ist möglich bis zu zehn verschiedene Spielstände zu sichern, die später im Arcade-Menü wieder geladen werden können.

Der LEVEL-EDITOR

Wer sich aber auch andere nach 175 Levels neuen Herausforderungen stellen will, der wählt im Haupt-Menü „USER-GAME" und kommt zum Level-Editor. Es gelten die selben Regeln wie beim LOGIC-MODUS, das heißt, es gibt keine Münzen und auch kein Zeitlimit. Es können die Levels 00 - 29 erstellt und gespeichert werden. Beim Speichern wird geprüft ob der neue Level den Regeln des Spiels entspricht, jedoch erkennt der Editor nicht ob das Spiel aufgeht oder in einer Sackgasse endet. Weitere Funktionen sowie die Tastaturbelegung ist dem Handbuch zu entnehmen.

KOPIERSCHUTZ

Der Kopierschutz ist zwar eine lästige Sache jedoch immer noch notwendig, um die Autoren des Programms wenigstens teilweise zu sichern. An RA haben fast ein Dutzend Leute mitgewirkt. Dennoch wurde der Kopierschutz für ehrliche Anwender so gering wie möglich gehalten.

Bei Programmstart muß eine Kombination von drei Steinen, die auf dem Bildschirm erscheint, mit dem vierten Stein vervollständigt werden. Den vierten Stein findet man auf der Rückseite des Handbuchs, dabei müssen die drei sichtbaren Steine, bei der Vierer-Kombination vom Handbuch übereinstimmen.

Abschließend ist zu sagen, daß RA ein ganz außergewöhnliches Spiel unter den STRATEGIESPIELEN ist. Die Spielidee, grafische Darstellung sowie die Bedienung des Spiels lassen fast keinerlei Mängel zu.

Für den Anwender der gerne Denk- u. Strategiespiele bevorzugt ist „The Curse of RA" der richtige Tip für stundenlange Unterhaltung.

Übersicht:
Hardware: IBM PC,XT,AT u. Kompatible mit mindst. 512K
Auslieferung: 3,5 oder 5,25
Grafik: EGA- u. VGA-Karte
Soundkarten: Adlib-, Soundblaster-Karte
Steuerung: Tastatur u. Joystick
Handbuch: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch
Kopierschutz: Symbol-Abfrage vom Original-Handbuch

Hersteller: RAINBOW ARTS
Empf.Vk.Preis: 69,95 DM

WC



Die Fortsetzung des Weltraum-Abenteuer's WING COMMANDER II.

In SPECIAL-OPERATIONS 1 geht das intergalaktische Abenteuer weiter und es warten sehr schwierige Aufgaben auf den Spieler. Die Geschichte nimmt ihren Lauf und es gilt nicht nur gegen die kilrathischen Feinde zu kämpfen, sondern auch gegen Piraten und meuternde Besatzungen der Konföderation. Millionen von Leben sind in Gefahr und nur der Held mit seinem SPECIAL-OPERATIONS-TEAM kann das verhindern.Als Held/Spieler der SPECIAL-OPERATIONS hat man wieder einmal alle Hände voll zu tun, denn die Piraten haben das gleiche (Joystick)-Training, die selbe Taktik, die gleiche Waffentechnologie und die selben Fighter wie die der Konföderation. Die Balance der Gegner scheint aus dem Gleichgewicht zu geraten, als die kilrathische Armee u. die Piraten die TCS GETTYSBURG unter ihre Kontrolle bekommen. Nur das richtige Handeln des Helden kann die Situation klären und eine Wende herbeiführen.In ca. 20 Missionen kommt man zum Einsatz und sollte möglichst immer als Sieger den Auftrag erfüllen.Doch die Zeit in diesem Krieg steht nicht still, auch die technische Entwicklung auf beiden Seiten geht weiter. Der Spieler hat es mit anderen Waffensysthemen, besseren Bombern und anderen Raumschiffen zu tun.

Die letzte Spielsequenz in Wing C. II, Sie erinnern sich bestimmt daran.Als der abgeschossene kilrathische Prinz, von einem eigenem Kampfschiff geborgen wurde; als er drohte:
„ICH KOMME ZURÜCK, ...“



Unser Held, die Spielfigur in WING COMMANDER II, konnte alle Intrigen gegen sich abwehren und das Vertrauen des Admirals, sowie der Besatzung wiedergewinnen. Nach seinem großen Sieg über K'TITHRAK MANG, der ihm viele Ehren und Belohnungen .... brachte. Die Mannschaft der TCS - CONCORDIA kam nicht sehr lange zur Ruhe....... Zwei Wochen später.....



Zur gleichen Zeit im ENIGMA-SECTOR, auf der TCS Concordia, in Admiral TOLWYN'S Büro, spricht der Admiral dem Helden nochmals Lob und Anerkennung aus. Weiterhin hat er einen neuen Auftrag und eine gute Nachricht für ihn, die Bestätigung zur Beförderung zum COLONEL ist gekommen, sowie die Versetzung zur SPECIAL-OPERATIONS-DIVISION. Dort erwarten ihn neue und sehr interessante Aufgaben.
Nur der Admiral, COLONEL Ralgha (HOBBES) und Angel wissen davon, es gibt auch keine offiziellen Papiere. Weitere Info's bekommt er von PALADIN.Also enttäuschen Sie den Admiral nicht. Der Beginn der SPEZIAL-Operationen wird dem Helden später mitgeteilt.Sie melden sich zur Flugeinsatzbesprechung, denn es wurden zahlreiche kilrathische Schiffe im eigenen Sektor festgestellt........
In SPECIAL-OPERATIONS-I muß der Spieler seine Geschicklichkeit und Ausdauer in jeder Mission unter Beweis stellen. Der gegnerische Kampfgeist holt den Spieler mit Sicherheit mehr als einmal „ VOM HIMMEL“.Um eine bis zu zwanzigmalige Wiederholung eines Auftrags zu vermeiden, nachfolgend einige Hinweise zur Handlung , zum Ablauf der einzelnen Missionen, sowie einige Tips für die strategischen Kampfhandlungen. Aufträge, Partner, Fighter-Typ u. Abschüsse siehe Tabelle am Textende.

Im Briefing-Raum werden den Piloten, die neusten Erkenntnisse über den Feind und die Aufträge der einzelnen Missionen gegeben.Alle fliegen Patrouille im ENIGMA SEKTOR.Sie und Stingray fliegen zum PEMBROKE System, kilrathische Fighter könnten dort eingedrungen sein. Die Mission wird mit der neuen P-64 D SUPER-FERRET geflogen, sie hat ein neues Kontrollsystem und ist mit Hitzesuch-Raketen ausgestattet.Nach erfolgreicher Rückkehr und zahlreichen Abschüssen wird bekannt, dasdie Konföderation ein weiteres Schiff, die TCS TSIOLKOVKY, ein Wissenschaftliches Schiff im RIGEL-System verloren hat.

Das RIGEL-System ist für die Piloten der TSC CONCORDIA unbekanntes Gebiet.


Modifizierte P-64 D Super-Ferret gegen SARTHA-Fighter

Fast alle Patrouillen hatten Feindkontakt, vermutlich sind noch mehr Kilrathi in diesem Sektor. Maj. EDMOND erfaßte Funksprüche von einer-feindlichen Patrouille. Es müssen alle JUMP-POINTS in unserem Sektor kontrolliert werden. Mit Stingray fliegen Sie zum PEMBROKE Jump-Point. Mehrere feindliche Fighter konnten abgeschossen werden jedoch mußte man bei Nav-Punkt-2 wie der zur Basis zurück, da die FERRET nicht mit TORPEDOS ausgestattet ist und dort 2 FRALTHRA-Schiffe waren.Nach der Landung kam es nur zu einem kurzen Gespräch mit Stingray, denn eine Durchsage rief alle Piloten in den Briefing-Raum.


Flight Deck, TCS Concordia

Es ist nicht viel Zeit, zus. mit Stingray fliegen Sie eine lange Route zur PENBROKE-Station. Nach dem Start aller Fighter geht die Concordia inAngriff-Position. Ist die Area der Concordia sauber, Weiterflug zur PEMBROKE-Station. Vermutlich ist eine zweite Staffel im Angriff auf die Station...."ALARMSIGNAL", alle sofort auf's Flugdeck zum Start. Nachdem der Angriff auf die Concordia abgewehrt werden konnte, drehte die Staffel zum Weiterflug nach PEMBROKE bei, um die 2 FRALTHRA-Schiffe zu zerstören.

(Bild 07)



Die Verbindung zum SUPPLY-Depot im RIGEL-System ist abgebrochen u. mehrereTransporter sind auf dem Weg zum Depot. Allein mit Angel im Kanonen-Turm ist die Situation zu klären, die Jump Points zu prüfen und der Basis zu melden. Auf dem Flug wird man von FERRET-Fightern angegriffen ? ....

Schiffe der Konföderation, eine unverständliche Situation die sich keiner erklären kann. Die Meldung nach Rückkehr beim Admiral löst dieses Rätsel. Man hat die TCS GETTYSBURG verloren und weiß nicht wo sie sich befindet, die Concordia muß sofort ins RIGEL-System verlegen. Mittlerweile haben sich schon drei Planeten gegen die KILRATHI erhoben und die Rebellen sind zu Verhandlungen bereit.

Der Held u. HOBBES sollten jetzt zu Sp.-Operationen geschickt werden, doch wegen der momentanen Lage muß der Termin verschoben werden. HOBBES reist inzwischen nach GORAHKHAR, da seine Mission von größter Wichtigkeit ist. Piraten haben mehrere Handelsschiffe angegriffen und Gefangene genommen.

Meldung beim Kommandant des Schiffes zur weiteren Auftragserteilung.Sie sollen mit SKY und SHELTON ein Not-Signal kontrollieren das von einem Rebellen kommt, die Situation klären u. nach Möglichkeit die Frachter intakt zurück bringen. Das Not-Signal kam von einem KAMEKH-Schiff das von Piraten angegriffen wurde, jedoch konnte ihm nicht mehr geholfen werden. Es kam zu einem harten Kampf mit den Piraten, und danach konnte der 2.Teil des Auftrags erfüllt und die Frachter ohne Schäden zu den JUMP-POINTS gebracht werden.


Der Held beim besetzen eines EPEE-Fighter`s.

Im Büro von Angel bekommen Sie neue Informationen. Die TCS GETTYSBURG, die gerade einen neuen Bomber, die CROSSBOW testet ist außer Kontrolle. Die Besatzung meutert, eine Hälfte ist zu den Piraten übergelaufen, der Rest der Besatzung ist zu Verhandlungen bereit und Sie sollen zu einem Treffpunkt zu den Piloten fliegen. Bei dem Alleinflug bekommen Sie mehrmals Feindkontakt mit den Piraten bevor der Treffpunkt erreicht wird. Die Piloten sind sehr mißtrauisch und drohen mit der Eröffnung des Feuers. Doch alles geht gut und gemeinsam erreichen sie die Concordia. Nach der Landung werden diePioten beim Admiral vernommen.

Beim Admiral schildern die Piloten die Vorgänge auf der GETTYSBURG und sie betonen immer wieder, daß sie keine Verräter sind. Es ist eine schreckliche Situation eigene gute Piloten zu töten, doch sie gehorchen einem illegalen Kommando. Sie sollen allein zur GETTYSBURG fliegen um zu verhandeln, sollte dies nicht klappen ist die Gettysburg und das DEPOT zu zerstören, da sie nicht in die Hände der Piraten fallen darf. Nachdem Lt. BAER die Koordinaten der GETTYSBURG Ihnen gegeben hat, schickt der Admiral noch eine Nachricht für die Besatzung der Gettysburg mit.

Es klappt alles und nach der Landung auf der GETTYSBURG führen die Verhandlungen zum Erfolg.


Start eines CROSSBOW-Bombers von der TCS GETTYSBURG

POELMA der Führer der Besatzung auf der Gettysburg unterstützt den Angriff auf die Piraten. Die Mission wird mit den neuen CROSSBOW-Bombern geflogen.Die Feuerkraft der neuen Bomber ist sehr überwältigend und es gelingt die Piraten und deren Basis zu vernichten. Eine gute Nachricht für den Admiral, GETTYSBURG unter Kontrolle, die Besatzung verrichtet wieder ihren Dienst, SUPPLY-Depot ist OK. Mit dem neuen CROSSBOW-Bomber kehren Sie zur Concordia zurück und haben sich eine Pause verdient.



PALADIN kommt in die Unterkunft und gibt Ihnen die Information in 30 Minuten fertig zu sein. Die Spezial-Operation beginnt. Auf dem Flugdeck kommt es zum zärtlichen Abschied von ANGEL und beide gestehen sich ihre tiefe Liebe. Auf dem Flug zum Jump-Point werden sie von STEALTH-Fightern angegriffen,erreichen aber sicher das Ziel, die Star-Base-Station OLYMPUS. Auf der OLYMPUS traf kurze Zeit später die Meldung ein, daß die Kilrathi - Rebellen ein RALATHA-Schiff nach N'TANGA senden.

DerTankerGLYDESDALE soll sich bei SK'AR mit dem Rebellen-Schiff treffen um gemeinsam unter Ihrer Begleitung den Jump-Point sicher zu erreichen.Nach dem Jump-Out beider Schiffe , „Rückkehr zur OLYMPUS".Dieser Auftrag bereitet Ihnen viele Schwierigkeiten, bis Sie ihr Ziel erreicht haben.

Fehlt Ihnen noch ein H
Die Ausgaben können Sie dire



























Verlag Erwin Simon, DISC-EDV-REPORT,
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566,
W- 7900 UlmTelefon (0731) 37639, Bestell-Fax (0731) 37630,

Telefon aus: Österreich 060-731-37639, Schweiz 0049-731-37639

eft in Ihrer Sammlung ?
kt beim Verlag nachbestellen.

























Die Preise entnehmen Sie bitte der Bestell-Karte in der Heftmitte.


RALATHA-Schiff. Tanker GLYDESDALE und CROSSBOW Bomber

HOBBES trainiert junge Piloten, sie sollen von Ihnen lernen. Die Gruppe fliegt eine 3-Punkte Patrouille um die OLYMPUS-Station. Treffpunkt ist bei Nav 1, dann zu Nav 2 und über Nav 3 zur Basis zurück.Das Training war ein großer Erfolg, da alle ohne Verluste zur OLYMPUS zurückkehren.Informationen, bei Nav 2, über eine Datenkapsel, mit Invasionsplänen der Kilrathi, soll durch Sie geborgen und durch Pläne der Konföderation ausgetauscht werden. Somit wären die eigenen Streitkräfte auf einen Angriff vorbereitet.

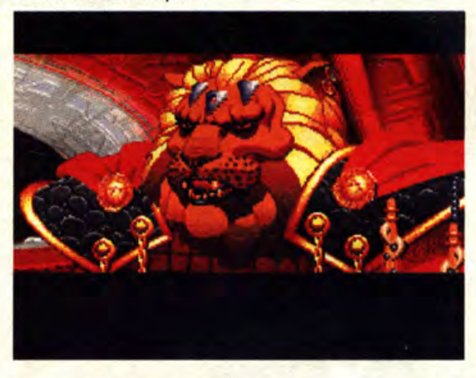
„PECH FÜR DIE KILRATHI"

Die Auftragserfüllung, ist durch ein Minenfeld undFeindüberwachung erheblich erschwert.



HOBBES, ein übergelaufener Kilrathi

Unter Begleitung von HOBBES und LINDA in CROSSBOW-BOMBERN, soll der Stützpunkt „TASK-FORCE", angegriffen und vernichtet werden. Zahlreiche Kilrathi-Fighter verteidigen den Stützpunkt und bevor der Angriff auf die FRALTHRA-Schiffe fortgesetzt werden kann, führen diese einen Jump-Out durch.
PALADIN führt eine kurzes Briefing durch, da ein kilrathischer Angriff bevorsteht. Jedoch sind durch vorherige Angriffe nicht mehr alle Fighter einsatzfähig um die OLYMPUS zu verteidigen. Man entschließt sich aufzuteilen und PALADIN weicht mit seinem Schiff „BONNIE H." aus.
Nach dem Alarmstart greifen die Kilrathi bereits an. Auch PALADIN hat Feindkontakt und benötigt Ihre Hilfe. Doch zunächst ist mit HOBBES die OLYMPUS zu verteidigen. Nachdem der Feind vernichtet wurde, erreicht das Team den Jump-Point, um der BONNIE H. zu helfen. Im anderen System treffen sie auf einen Kilrathi der sich mit dem Schleudersitz gerettet hat. Nach Rücksprache mit Paladin wird der Kilrathi geborgen. Bei erreichen der BONNIE H., werden durch kurzen Kampf die Fighter vernichtet. Die Fighter docken zur Übergabe des Kilrathi an die BONNIE. H. an und gehen an Bord.
Mit Erstaunen wurde festgestellt, daß man Prinz THRAKHATH, der von seinem Cousin KHASRA abgeschossen wurde (der ihn töten wollte), gerettet hat. Wenig später werden Sie von Paladin alarmiert, KHASRA ist auf dem Monitorund bereit sofort anzugreifen, sollte Prinz THRAKHATH nicht herausgegeben werden. Prinz THRAKHATH fordert seine Freilassung um seinen Cousin zu töten. Sie verlassen ebenfalls das Schiff um den Feind zu bekämpfen.



Ein harter Kampf, im Verhältnis 5 zu 1, beginnt. Nach Rückkehr zur BONNIE H., fliegen beide zur Star-Base Station OLYMPUS.


Rettung durch Schleudersitz aus SABRE-Fighter

Ein erneuter Angriff auf TASK-FORCE-Station wird durchgeführt um die zwei FRALTHRA-Schiffe zu vernichten.DadieReparaturder CROSSBOW zu lange dauern würde, muß der Einsatz mit SABRE-Fighter geflogen werden. Beim Angriff werden alle Piloten abgeschossen, Sie allein müssen die FRALTHRA-Schiffe vernichten. Danach erfolgt die Rückkehr zur CONCORDIA und Meldung beim Admiral.



Das Ende einer erfolglosen Mission...

Admiral:
Durch ihre heldenhafte Einzeltat, erlitten unsere Feinde eine schwere Niederlage. Das kilrathische Heer mußte sich an allen Fronten zurückziehen. Ihre Leistung macht sie zum Helden der Konföderation.
Funkspruch an alle Stationen:
„Der Feind wurde an allen Fronten geschlagen!" Zur selben Zeit beim, „KILRATHI-BATTLE-COMMAND", Khallas-System, M`SHARK-Sector
IMPERATOR:
Was gibt's neues vom Krieg, mein Sohn ?
THRAKHATH:
Wir konnten die Terraner erfolgreich betrügen, mein Imperator. Während sie mit Schwerpunkt GORAH-KHAR sicherten, verlegte meine Armee in den DENEB-Sector. Wir bringen den DENEB-Sector in weniger als 6 Stunden unter unsere Kontrolle.
IMPERATOR:
Das ist eindrucksvoller, als deine Leistung bei K'TITHRAK MANG.
THRAKHATH:
Ich werde nicht noch einmal versagen....
IMPERATOR:
Ich wäre sehr glücklich darüber .....
THRAKHATH:
Ich habe noch anderes zu melden. Mein Cousin KHASRA wurde im Kampf, von einem Colonnel (SPIELER) getötet.
IMPERATOR:
Das ist sehr traurig mein Sohn, der TOD im Kampf ist eine Ehre .....

Der Spielstand kann nur bei der Computer-Console, die sich in der Unterkunft befindet GESPEICHERT oder eine alte Mission GELADEN werden.Nützlich ist es, wenn man jeder Mission eine Lfd.-Nummer gibt.

Ein vorhandener Spielstand von WING COMMANDER-II kann übernommen werden.

In Kürze erscheint vermutlich SPECIAL-OPERATIONS 2 !

Verkaufe:
Atari Monochrom Monitor PCM 124 mit PC Tastatur und Maus Atari auch einzeln zu verkaufen

NEC Multisync GS Intelligent Monitor 14 Zoll Flachbildr. Auflösung 720 Punkte 480 Zeil mit MF Tastatur 12 F-Tasten und Maus auch einzeln zu verkaufen.

Monochrom Monitor NEC Multisync 65 stellt sich autom. auf fünf Zeilenfrequenz 15,7 18,4 21,8 30,3 und 31,5 kHz 14 " Bildröhre für IBM + Komp. zu verkaufen.

Angebote an:
Alfred Pese, Radolfzeller Straße 16, 7750 Konstanz

PC-Spiel: "The Secret of Monkey Island, komplett in Deutsch, EGA oder VGA, sowie Harddisk erforderlich, original verpackt; NP 120 DM für 60 DM! Tel. 002392/61288

PXC-Shareware Grafiken, S/W50 Stück, direkt vom Autor. Porto 4,- DM. Bei Registrierung 50 weitere Grafiken und Ausdruck.
Volker Coert, Bornstraße 27, 4300 Essen 1 Tel. 0201/202286

Verkaufe Original Larry 3
in Deutsch, Yeager`s Air Combat, Test Drive 3 für je 50 DM. Bitte von 17.00 bis 20.00 anrufen. Tel. 06396/264

Suche

Laptop o. Notebook mit Festplatte (gebraucht). Angebote an: H. Rösner, Schöne Aussicht 9, 3501 Schauenburg Tel. 05601/4368

Tausche Original Spiele wie Terminator 2, ELV-Arc, KQ 4 + 5, SQ 3+4, Dragons-Lair, Prophecy, Khalan, Lemmings+Data Disc, Drakkhen, uva. gegen: Com.-HQ, Indy 4, Sim-Ant, Simpsons, Wing Commander, W. Beamisch, Railroad Tycoon, evtl. auch and. Tel. 09372/73628

Suche alle Art von Computerspiele. Diskettenbox für 3 1/2 und 5 1/4 Zoll.Melde dich bei: Markus Thumm, Am Rechberg 1, 7928 Giengen Telefon 07322/7419

Suche dringend 3,5 und 5,25 " Laufwerke. Auch einzeln. Sowie alle Arten von Computerspielen. Bitte meldet euch schnell bei Nicky Stange, Str. der DSF 3, O- 3210 Wolmirstedt

Suche Zombie und Future Wars-Time Traveller von BOMICO (nur Originale mit Anleitung). Von 17.00 - 20.00
Petra Pietschmann, Genfer Straße 113, 1000 Berlin 51, 030/495 14 97

Such WORDSTAR-Version 4.0 Vollversion mit Lizenz und Handbuch (keine 5.0 oder höher!) 0941/42122

Tausche PD-Soft für PC. Suche vorwiegend neue deutsche PD- und SW. Habe viel zum Tauschen. Volker Coert, Bornstraße 27, 4300 Essen 1 Telefon 0204/202286

Computerschrott, defekte Atari PC gesucht. EGA/VGA Color Monitor mit oder ohne VGA Karte gesucht.
Netzteil für Atari PC 3 124 240 V 3 A 50 Hz total Output 145 Watt gesucht.
A. Pese, Radolfzeller Str. 16, 7750 Konstanz

Kontakte/Sonstiges

Warum werden eigentlich immer wieder abgelaufene Telefonkarten gesucht.
Antwort: Die Sammlerleidenschaft und die Aussicht auf Wertsteigerung wie bei Briefmarken usw.

Computer SPEZIAL Club sucht noch überregional Mitglieder. Wir bieten Hilfe, Hotline, PD-Monatsdisk, Clubdisk uvm. Infodisk gegen 2, DM in Marken bei Norbert Rienth, Lofotenweg 62, 2300 Kiel 1, 0431/520659

GEWERBLICH
PD + SW für fast alle Rechner! PC Katalogkisk auf HD gegen DM 2 Porto von Copy`n`Print, Bornstraße 27, 4300 Essen 1, Tel. 0201/239879

AB SOFORT:

Kostenlose, private Kleinanzeigen im D.E.R.

Dies ist der sichere Weg um Soft- oder Hardware zu suchen, anzubieten, tauschen oder Kontakte zu knüpfen. Mit untenstehendem Coupon können Sie schnell und bequem Ihre Kleinanzeige aufgeben. Sollte der Platz des Coupons nicht ausreichen - einfach diesen fotokopieren. Es können auch mehrere Anzeigen eingesandt werden. Eine Zeile enthält 28 Zeichen (inkl. Satzzeichen und Leerräume).

Die Anzeige kann mehrmals erscheinen (bitte ankreuzen). Beachten Sie den Redaktionsschluß. Je nach Eingangsdatum Ihrer Anzeige, erscheint diese zum nächstmöglichen Termin. Anzeigen für gewerbliche Anbieter werden mit "G" gekennzeichnet. Chiffre-Anzeigen sind nur für private Kleinanzeigen möglich. Anzeigen mit PLK-Adressen können nicht veröffentlicht werden.

Ausschneiden oder fotokopieren, auf Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken (bei gewerblichen oder Chiffre-Anzeigen Scheck beilegen) und einsenden an: D.E.R.Verlag Simon 7900 Ulm Postfach 3566

Coupon für kostenlose, private Kleinanzeigen im D.E.R.

Auftrag (Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!): Veröffentlichen Sie in der nächsterreichbaren Ausgabe des D.E.R. folgende Kleinanzeige:

☐ privat ☐ gewerblich (pro Zeile/DM 8,- zuzügl. Mwst.) ☐ Chiffre (+Gebühr DM 20,-)

Rubrik: ☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Verschenke ☐ Kontakte/Sonstiges

Telefon (wird mit-abgedruckt): ____ / ____

Gewerbliche- oder Chiffre-Anzeigen werden nur gegen Vorkasse abgedruckt. mit ☐ beiliegendem Scheck ☐ bar

Die Anzeige soll ☐ 1x ☐ 2x oder ☐ dreimalig erscheinen.
Gewerbe: Bitte entsprechenden Mehrfachbetrag beilegen.

Wird nicht mitgedruckt, muß aber aus presserechtliche Gründen ausgefüllt werden:

Vor- und Zuname:

Datum/Straße:

Plz./Ort:

rechtsverbindliche Unterschrift (Stempel) (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Private: Bitte beachten Sie, daß Inserate, in denen Handelsware angeboten oder beworben wird, die gewerblichen Charakter erkennen lassen, nicht als private Kleinanzeigen angenommen werden.

Einsenden an: DISC-EDV-REPORT Postfach 3566, 7900 Ulm

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

MAUSRENNEN

Am Start:
Die ARTEC-Maus und die AGILER-Maus.
Die Strecke: Unser Test.
Das Ziel:
Ihn zu bestehen.
Und los gehts.

Die ARTEC - Maus

Ein „Speedy Gonzales" auf Knopfdruck.

Für absolute Mausprofis bringt ARTEC die Supermaus mit drei Tasten, einem Speed-Knopf und einem Modusschalter auf den Markt.

Das formschöne Gehäuse paßt zwar wunderbar in die Handinnenfläche, aber durch das bauchige Oberteil liegen die Finger etwas zu weit nach unten gekrümmt, was beim Doppelklick zu einer Verzögerung führt. Hieraus ergeben sich allerdings nur Schwierigkeiten bei Programmen die keine Einstellmöglichkeiten für eine Zeit zwischen den beiden Klicks bieten. Ansonsten läßt es sich mit der ARTEC-Maus sehr gut arbeiten.

Dynamik per Knopfdruck

Unter den drei Bedienungstasten findet man jeweils einen Mikroschalter, die eine sehr weiche Steuerung zulassen. An der linken Seite ist der Speed-Knopf plaziert. Im Original wird er als „Mouse-Dynamic-Resolution-Activator" bezeichnet, was nichts anderes heißt, als daß die Strecke, die mit der Maus gefahren wird, sich dynamisch auf den Bildschirm überträgt. Je schneller also die Maus bewegt wird, umso weiter wandert der Mauszeiger auf dem Monitor. Wer mit einem dynamischen Mauszeiger Schwierigkeiten hat, ist hier damit nicht allein gelassen: mit der Umschaltweise per Speed-Knopf wurde eine optimale Lösung gefunden. Denn ohne Betätigung des Knopfes arbeitet die Maus ganz normal und über gelegentliche Benutzung der Dynamik, läßt sich dieses Arbeiten schrittweise erlernen. Damit ist die optimale Ausnutzung dieser Möglichkeit gewährleistet.

Mit Schalter für MS / PC

An der Unterseite der Maus befindet sich neben dem Deckel zur Kugelentnahme ein kleiner Modusschalter. Mit diesem man die Maus wahlweise mit zwei bzw. drei Tasten laufen lassen und die Umschaltung vom Mikrosoft-Modus auf Maus-Systems-Modus vornehmen. Letzteres kann auch per Softwareschalter beim Aufruf des Maustreibers geschehen. Über den Treiber können auch der Anschluß der Maus (COM1-COM4), die Umsetzung von „Strecke Maus" auf „Strecke Bildschirm" oder Rechts- / Linkshänder-Maus eingestellt werden, wobei sich alle Parameter miteinander kombinieren lassen.

Ein neues Mausmenü

Zum Treiber wird noch ein umfangreiches Testprogramm mitgeliefert und ein Mausmenü mit dem man wirklich zum Mausprofi wird. Mit diesem Menü können für Programmanwendungen bestimmte Befehle vordefiniert werden, die beim Aufruf des Menüs (linke Maustaste) direkt angewählt werden können. Sogar im DOS lassen sich Befehle über dieses Menü ausführen. Wenn man beispielsweise im DOS den DIR Befehl ausführen möchte, wird dabei nur auf die linke Taste der Maus gedrückt und im gleichen Augenblick erscheint eine Tabelle mit DOS-Befehlen. Hier wählt man nun den DIR-Befehl aus, klickt diesen an, betätigt die rechte Taste (sie ist als Return definiert) und der Befehl wird ausgeführt. Als Zugabe ist noch eine „History-Funktion" eingebaut. Das heißt, durch eine Bewegung der Maus nach oben erscheinen die letzten eingegebenen Befehle im Prompt und können wieder durch Drücken der rechten Maustaste (Return) ausgeführt werden.

Der Preis

Somit bietet ARTEC hier eine rasante Maus mit Dynamikknopf und ein Menü für Mausprofis oder solche die es werden wollen. Bei dem allem liegt das Paket auch noch im unteren Preisbereich bei den Anschaffungskosten im Vergleich zu vielen anderen Herstellern - denn „Speedy Gonzales" ist schon für etwa DM 40.- bis DM 50.- im Computershop zu haben. Für den Fall, daß der Händler noch nichts von dieser Maus gehört hat, kann er diese bei ELITO ELEKTRONIC in Pegnitz besorgen.

Charly Steiger



Die AGILER Maus

Eine universelle wohlgeformte Maus mit Dynamik.

Zwar ist diese Maus vom Design sehr einfach gehalten, doch dafür liegt sie umso besser in der Hand und läßt sich hervorragend bedienen. Doppelklick und Führung funktionieren bemerkenswert gut! Sie besitzt drei Tasten, unter denen jeweils ein Mikroschalter eingebaut ist. Diese Mikroschalter sorgen dafür, daß sich die einzelnen Tasten sehr sanft und präzise bedienen lassen.

Alles im Maustreiber

Der zugehörige Maustreiber macht jedoch aus dieser kleinen grauen Maus sozusagen einen Elefanten! Mit diesem Treiber kann der Modus voreingestellt oder während des Einschaltens vom Computer gewählt werden. So ist der Mikrosoft-Modus (Bus-Maus) als Grundeinstellung gewählt und der Mouse-Systems-Modus (PS/2) durch ein nachgestelltes „/P" im Aufruf, oder durch Drücken einer Maustaste beim Hochfahren des Computers zu erreichen.

Die Dynamik

Sehr gewöhnungsbedürftig ist die beim Aufruf des Maus-Treibers einstellbare Dynamik. Darunter versteht man das Bewegen der Maus in verschiedenen Geschwindigkeiten. Wenn man zum Beispiel sehr exakt Punkte mit dem Mauspfeil anfahren möchte, bewegt man die Maus langsam und der Mauszeiger bewegt sich dann auch entsprechend gemächlich. Wenn man aber mit dem Mauszeiger vom obersten Bildschirmrand zum untersten kommen will, bewegt man die Maus sehr schnell. Bei dieser schnellen Bewegung setzt die Dynamik ein und läßt den Mauszeiger in 2 bis 10facher Geschwindigkeit über den Bildschirm huschen. Ist man allerdings mit diesen Geschwindigkeiten nicht vertraut, wird man des öfteren damit beschäftigt sein, den Mauszeiger am Bildschirm zu suchen. Natürlich kann auch die Geschwindigkeit des Mauszeigers am Bildschirm generell eingestellt werden. Bietet der Schreibtisch nur wenig Platz für die Mausbewegungen, erlaubt es die Parameterjustierung, die Maus schneller über den Bildschirm wandern zu lassen. Den seriellen Anschluß (COM1-COM4) wählt man über einen Schalter, das heißt man schreibt die zugehörige Zahl mit einem Schrägstrich hinter den Aufrufsbefehl.

Einstellungen für Spezialcomputer

Für besondere Konfigurationen kann sogar die Anschlußadresse und der IRQ (Hardware Interrupt) dem jeweiligen Anschluß zugewiesen werden. Beispielsweise wird eine Schnittstelle mit dem IRQ 3 und der Portadresse 3 E0Hex mit "/N3E0,3" angegeben.

Die Maus spricht Deutsch

Das I-Tüpfelchen ist wohl die Möglichkeit die Installationsmeldung vom Maus-Treiber in verschiedenen Sprachen auszugeben. Hier wird nicht nur Englisch angeboten, sondern auch Italienisch, Spanisch, Französisch, Holländisch und Deutsch. Zu diesem hervorragenden Maustreiber befindet sich auf der Diskette noch ein kleines Testprogramm für die Maus.

Viel Maus für wenig Mäuse

Insgesamt ist diese AGILER-Maus sehr komfortabel in der Anwendung und durch die gute Lage in der Hand durchaus zu empfehlen. Im Fachhandel dürfte die Maus sich zwischen DM 40.- und DM 50.- bewegen und sollte sie nicht im Regal liegen, kann man sie sich von einem Händler bei ELITO ELECTRONIC GmbH in Pegnitz bestellen lassen.

Charly Steiger



FB-Translator 4.0

Professionelle Übersetzungshilfe für Fremdsprachen ?

Bei dem von der Fa. Brall-Software vertriebenem Programm handelt es sich, wie der Name schon sagt, um ein Übersetzungsprogramm, mit welchem man fast alle gängigen Fremdsprachen übersetzen kann.

Das Programm setzt einen IBM-PC oder kompatiblen mit mind. 640 KB Arbeitsspeicher, MS-DOS oder DR-DOS Version 3.0 oder höher sowie eine Festplatte mit mind. 3 MB freier Kapazität (abhängig von der Anzahl und dem Umfang der Wörterbücher) voraus. Spezielle Grafikkarten, wie z. B. EGA oder VGA, sind nicht notwendig, da das Programm mit allen Grafik-Adaptern zusammenarbeitet.

Zum Lieferumfang gehört eine Programmdiskette und mindestens eine Wörterbuchdiskette. Auf der Programmdiskette finden sich die verschiedenen Textdateien, wie z. B. das Handbuch zum Programm als auch andere Hinweise. Auch befindet sich hier das Installationsprogramm, welches zum Lesen der versch. ASCII-Dateien und auch zur Installation des Programmes und weiterer Wörterbuchdisketten dient.

Handhabung: Die Installation ist durch o. g. Installationsprogramm wirklich keine Schwierigkeit. Mann gibt einfach INSTALL.EXE ein und erhält die Abfrage auf welches Laufwerk man das Programm installieren möchte. Der Rest geschieht ohne Zutun des Users. Interessant ist auch der Start des Programmes. Nach Eingabe des Startbefehls prüft eine eingebaute Virenschutzfunktion ob das Programm beschädigt bzw. durch einen Virus manipuliert worden ist. Ist alles in Ordnung, so erscheint nun der Copyright-Hinweis, stimmt irgendetwas nicht, so erscheint eine entsprechende Fehlermeldung. Auch wenn der Speicherplatz nicht ausreicht, z. B. durch versch. geladene Treiber, so erscheint eine Fehlermeldung. Ging alles glatt, so hat man nun die Benutzeroberfläche mit Pulldown-Menü und zwei geöffneten Fenstern auf dem Bildschirm. Bei den beiden geöffneten Fenstern handelt es sich um sogenannte Protokoll-bzw. Status-Fenster. Beim Protokoll-Fenster handelt es sich um eine kleine Besonderheit von FB-TRANSLATOR. In diesem Fenster werden alle wichtigen Vorgänge sowie evtl. auftretende Fehler protokolliert. Allerdings muß ich feststellen, daß dieses Fenster eigentlich nie gebraucht wurde, da nie irgendwelche Fehler auftraten. Im Status-Fenster sind alle wichtige Einstellungen, wie z. B. aktiver Druckertreiber, aktive Bibliothek usw. aufgelistet. Auch ist hier zu erfahren wieviel Speicher unter DOS noch zur Verfügung steht. Im Regelfall sollten schon noch über 100 KB frei sein, da sonst der in das Programm eingebaute Editor zu stark eingeschränkt wird. Sehr hervorzuheben ist das wunderbare Pulldown-Menü mit integrierten Dialogboxen. Zum Verständnis: Unter einer Dialogbox versteht man ein Fenster, in dem man durch sog. Dialogfelder mehrere Einstellungen, oft beliebig, kombinieren kann. Zu den Dialogfenstern gehören Taster, Umschalter, Schalter, Listboxen und Textfelder. Aus diesem Grund beinhalten einige Pulldown-Menüs recht wenig Funktionen. Arbeitet man das erste Mal mit solch einer Dialogbox, so ist die Bedienung etwas ungewohnt, was allerdings nach dem zweiten Blick schon bald Vergangenheit ist. Im Pulldown-Menü „Text" findet man die ganzen Funktionen zum Erstellen und Bearbeiten von beliebigen Textdateien. Auch findet man hier den eingebauten Editor, durch welchen man völlig frei Texte eingeben, ändern und ausdrucken kann. Die interessantesten Funktionen findet man wohl im Pulldown-Menü „Übersetzung". Diese Funktionen erlauben die Übersetzung von vorhandenen Textdateien als auch die sofortige Übersetzung von Texteingaben. Man darf sich durch das Vorhandensein von „nur" zwei Funktionen im Menü nicht irritieren lassen; hinter diesen stecken umfangreiche Möglichkeiten. Diese gehen los beim einfachen Übersetzen einer Textdatei, weiter über das Auswerten von Redewendungen bis hin zum Einfügen von Kommentaren (dies soll die Auswahl von Begriffen erleichtern, indem z. B. wie bei üblichen Wörterbüchern (gedruckte Werke) Auskunft über das Sachgebiet gibt). Auch kann man durch einen Farbbalken „mitlesen", welches Wort gerade übersetzt wird, was auch noch einen Lerneffekt hinterläßt. Eine zweite, leistungsstarke Übersetzungsfunktion ist auch die „Direkt-Übersetzung". Allerdings ist diese Funktion nur zu empfehlen, wenn einzelne Worte

oder kurze Sätze zu übersetzen sind. Allerdings bietet auch diese Funktion vielfältige Einstellungsmöglichkeiten. Auch diese werden in einer Dialogbox festgelegt, wovon ich hier auf ein paar Punkte eingehen möchte. „Textwörterbuch erstellen" Diese Funktion erstellt für einen beliebigen Text, der im übrigen auch einen beliebigen Umfang annehmen darf, ein individuelles Textwörterbuch. Hierunter darf man nun allerdings nicht ein richtiges Wörterbuch verstehen, sondern eher eine Art von Wortliste. In dieser Wortliste sind alle Wörter und Übersetzungen, die im Wörterbuch zu finden sind. Wie bei den anderen Übersetzungsfunktionen wird diese Wortliste in eine Ausgabedatei geschrieben. Dies hat natürlich den Vorteil, daß diese Wortliste mit dem eingebauten oder einem externen Texteditor überarbeitet werden kann und zu jedem Zeitpunkt ausgedruckt werden kann.

„Unbekannte Vokabeln suchen"

Alle Wörter, die nicht im Wörterbuch gefunden werden, werden sortiert in eine Datei namens UBSAMMEL.TXT geschrieben. „Unbekannte Vokabeln aufnehmen" Im letzten Abschnitt war die Rede von der Datei UBSAMMEL.TXT. Hierbei handelt es sich um eine Textdatei in der alle Wörter gesammelt werden, die nicht im Wörterbuch vorhanden sind. Dies hat den Vorteil, daß mit der Funktion „unbekannte Vokabeln aufnehmen" die Einträge einzeln aus der Datei geholt werden können, um eine oder mehrere Übersetzungen zu ergänzen und anschließend in das vorhandene Wörterbuch mitaufzunehmen. Im Pulldown-Menü "Wörterbuch" finden sich neben einer komfortablen Funktion zum schnellen Nachschlagen vorwiegend Funktionen zum Pflegen des Wörterbuches. Insbesondere die Bibliotheksverwaltung, die eine Zusammenfassung von mehreren Wörterbüchern zu einer festen Bibliothek gestattet, verdient besondere Aufmerksamkeit. Interessant ist, neben der Erweiterung von vorhandenen Wörterbüchern, die Funktion, selbst Wörterbücher anlegen zu können. Dies beschert dem Programm einen unbeschränkten Nutzungsbereich, da hierdurch die verschiedensten Sprachkombinationen möglich sind. Eigene Phantasie ist hierbei gefragt. Im Pulldown-Menü "Tools" finden sich Funktionen, die nicht unmittelbar mit der Übersetzung zu tun haben, z. B. der Vokabeltrainer. Von diesem werden alle vorhandenen Wörterbücher genutzt. Dadurch eignet er sich sehr gut, um die eigenen Fremdsprachenkenntnisse, die im Regelfall zwischen den Urlauben relativ brachliegen, wieder aufzufrischen. Über das Pulldown-Menü "Optionen" können alle wichtigen Programmeinstellungen verändert werden. Beim Verlassen des Programmes werden diese Einstellungen automatisch abgespeichert und stehen so beim nächsten Programmstart wieder zur Verfügung. Auch werden hier die Funktionstasten definiert, die Drucker-Konfiguration eingestellt, verschiedene Suchwege festgelegt und die Farbkombinationen eingestellt. Im Pulldown-Menü "Info" sind Copyright-Hinweise und Eigenwerbung der Fa. Brall Software untergebracht. Nicht erwähnen braucht man eigentlich das Pulldown-Menü "Ende", da hier lediglich das Programm verlassen wird. Nach Beendigung des Programmes wird auch der Speicher wieder vollständig freigegeben. Ebenso werden alle wichtigen Einstellungen, wie verwendetes Wörterbuch, Verzeichnisse, Funktionstastenbelegung, Farbpalette und Suchmaske auf Festplatte gesichert.

Resüme: Das Fragezeichen der kleinen Überschrift am Anfang des Berichtes kann man getrost durch ein Ausrufezeichen ersetzen. Sei es nun die Übersetzungsgeschwindigkeit oder die hervorragende Bedienerführung durch das Pulldown-Menü: An diesem Übersetzungsprogramm müssen sich selbst wesentlich teurere und aufwendig programmierte Programme messen. Ein Programm dieser Klasse für DM 79,- ist momentan auf dem deutschen Markt die rühmliche Ausnahme. Auch die Leistungsvielfalt und das Angebot, an bereits erhältlichen Wörterbüchern für den FB-TRANSLATOR, lassen vermutlich anderen Anbietern die Tränen in die Augen steigen. C. Fiamingo

Unter der Bestellnummer Demo100 erhalten Sie oben beschriebenes Programm in der Shareware-Version direkt beim Verlag Simon für nur DM 7,- (plus Versandkosten) zum kennenlernen.

Pures Geld

Wessen Wunsch ist es nicht, mit seinem Hobby Geld zu verdienen? Wenn auch Du zu jenen gehörst, die das Programmieren von Computerspielen zu Ihren Lieblingsbeschäftigungen zählen und ein fertiges Produkt vielleicht sogar schon im RAM Deines Rechners versauert, solltest Du schleunigst etwas gegen deinen leeren Geldbeutel tun.
Der D.E.R. hilft dir dabei.

An alle:

Wenn ihr folgende Fragen mit ja beantworten könnt, solltet ihr euch einmal bei uns melden.

- ***Hast Du einen Computer?***
- ***Hast Du schon einmal ein Programm geschrieben, das auch nicht ständig abstürzt?***
- ***Macht dieses Programm auch Deinen Freunden und Bekannten Spaß?***
- ***Könntest du dir vorstellen, daß Dein Programm neben den Produkten renommierter Software-Häusern bestehen könnte?***

Wenn Du alle Fragen mit einem klaren JA beantwortet hast, macht Dir die Redaktion vom DISC-EDV-REPORT ein Angebot. Du schickst das von dir programmierte Computerspiel (auch Anwendungen oder Utilities) einfach an folgende Adresse:
Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Aktion: Bares Geld
Postfach 3566
7900 Ulm

Bitte unbedingt eine ausreichende Beschreibung (sowie einige Zeilen zur Person und Honorarwünsche) beilegen. Das erleichtert uns die Arbeit sehr. Wir schauen uns das Programm in der Redaktion an und "checken ab", ob es für eine Vermarktung in Frage käme.

Also - los geht's.

D.E.R. wünscht für alle schlaflosen Programmiernächte viel Vergnügen!

SOFT-LOK 4.0

steuert die digitale Modellbahn

Soft-Lok ist ein professionelles Steuerungs-Programm für digitale Modellbahnen und läuft auf allen IBM-kompatiblen PCs mit Betriebssystem MS-DOS/DR-DOS. Es gibt Programmversionen für (fast) alle namhaften Steuerungssysteme (Märklin/Arnold-Digital, Elektor-Edits, Fleischmann-FMZ sowie für Trix Selectrix i.V.)

Soft-Lok ermöglicht die Realisierung von vollautomatischen Zugabläufen, unterstützt aber auch manuelle Zugbe-wegungen mittels einer umfangreichen Status-Betriebsart und mittels kom-fortablem 2-Seiten-Gleisbildstellwerk.

Für Soft-Lok gibt es keine Stromunterbrechung an den Signalen. Alle Zughalte und Geschwindigkeitsvorgaben einschließlich Anfahren und Abbremsen erfolgen programmgesteuert. Damit bleibt die Lok-Stirnbeleuchtung am Haltsignal erhalten und auch ein langsames Anfahren und Verzögern ist gewährleistet. Gleichzeitig können 21 Züge unabhängig von einander beliebig über die Anlage gesteuert werden (nach zuvor eingegebenen Abläufen.

Zur Steuerung der Zugabläufe können gleichzeitig bis zu 168 Gleiskontakte angeschlossen und ausgewertet werden. Eine Blockstreckensicherung zur Kollisionsvermeidung versteht sich von selbst.

Die Programmbedienung erfolgt ausschließlich mit Menüs, die alle zur Verfügung stehenden Funktionen übersicht-lich darstellen und zur Auswahl anbieten.

Soft-Lok wurde Ende 1988 nach 1-jähriger Entwicklungszeit in der Version 1.0 erstmals vorgestellt und seither kontinuierlich weiterentwickelt. In der aktuellen Version 4.0 wurden viele Detailverbesserungen eingearbeitet. U.a. wurde der Gleisbild-Editor und der Schrittketten-Editor verbessert. Auch die neuen Funktionsmodule von Märklin (z.B. der Gesellschaftswagen mit Musik und Tanz) werden jetzt unterstützt.

Lieferumfang

Das Programm Soft-Lok wird auf 3[1]/2 oder 5[1]/4 Diskette geliefert. Dazu wird ein umfangreiches Handbuch (über 200 Seiten) geliefert, in dem alle Schritte zur Programm-Bedienung und Anwendung ausführlich beschrieben sind. Wer noch unsicher ist, ob Soft-Lok für Ihn geeignet ist, kann eine Demo-Diskette bestellen, zu der auch das Handbuch mitgeliefert wird (für 50,- DM inkl. Versandkosten, 35,- DM werden angerechnet). Die Demo ist lediglich auf 2 automatische Zugabläufe (anstatt 21) beschränkt. Außerdem können pro Gleisbild nur je 6 Weichen, 6 Signale und 8 Blockstrecken eingegeben werden. Für 335,- DM jedoch gibts die Vollversion (inkl. Versand).

Für alles Weitere wende man sich selbst an den Spezialisten Dipl. Ing. W. Schapals in Mindelheim.



Professionelle Darstellung von Daten:

Harvard Graphics 3.0 (Deutsch)

Harvard Graphics zählt zu den Grafikprogrammen, die bislang eine sehr weite Verbreitung gefunden haben. Die seit Januar 1992 vorliegende neue deutsche Version 3.0 wurde optimiert und um zahlreiche Funktionen erweitert. Die Installation läuft einfach und schnell ab. Um das Programm voll ausschöpfen zu können, sollte man alle Files installieren, was nach Auswahl der entsprechenden Option im Menü automatisch erfolgt. Auf der Festplatte werden dann etwa 10 MB Speicherplatz beansprucht.

- Systemanforderungen:	
Computertyp (IBM-kompatibel)	XT/AT
Betriebssystem (MS-DOS)	ab 3.0
Arbeitsspeicher (Minimum)	640 kB
benötigter Speicherplatz	
auf der Festplatte*	9,4 MB
Grafikkarte	EGA/VGA
- Handbücher	Deutsch
- Einführungslehrgang	Programm
- Bedienung mit Maus	ja
- Programmbesonderheiten	
mögliche Diagrammtypen	19
3D-Darstellung	ja
Schriftarten	7
Schrift frei skalierbar	ja
Zeichenmodul	ja
Dia-Show	ja
Beispielgrafiken	160
Symbole	500
Statistikfunktionen	ja
-Verkaufspreis inkl MwSt.	1.704.-

*bei Installation aller Programmteile

Gute Benutzerführung - schnelle Einarbeitung:

Harvard Graphics läßt sich mit und ohne Maus leicht bedienen. Der Anfänger fin- det auf Tastendruck eine gute, kontextbezogene Hilfsfunktion bei nahezu allen Arbeitsschritten. Darüber hinaus ist im Programm ein Tutorial integriert, sodaß der Einstieg keine Schwierigkeiten bereitet. Für dennoch auftretende Probleme gehört eine ausführliche und gut gegliederte Dokumentation mit zum Lieferumfang. Zusätzlich kann der Anwender auf 160 Beispielgrafiken zurückgreifen, diese bearbeiten, abändern und für eigene Bedürfnisse umformen. Dabei lassen sich die einzelnen Programmfunktionen auch sehr gut erlernen.

Zahlreiche Darstellungs- und Mischmöglichkeiten:

Es stehen zahlreiche Diagrammtypen wie Textgrafik, Organigramme, XY-Grafiken verschiedener Art, Torten und Balken, pyramiden- und zylinderförmige Elemente, auch in dreidimensionaler Form, zur Verfügung. All dies läßt sich noch zusätzlich mischen bzw. verknüpfen, wie Abbildung 1 zeigt. Eine Auswahl der Schriften ist in Abbildung 2 dargestellt. Es sind 11 verschiedene Schriften vorhanden, die in ihrer Größe ein freies Skalieren von 1 bis 99 Punkt gestatten. Darüber hinaus sind Attribute wie beispielsweise voll, fett, kursiv, unterstrichen und schattiert, möglich. Die Grafiken selbst können mit verschiedenen Farben und/oder Füllmustern dargestellt werden. Abbildung 3 zeigt 12 Füllmuster.

Zeichenmodul für eigene Werke:

Mit dem integrierten Zeichenmodul lassen sich eigene Werke erstellen und vorhandene Grafiken ergänzen. Aus verschiedenen Bereichen sind 500 fertig gestaltete Symbole vorhanden, die mit Hilfe zahlreicher Werkzeug-Funktionen beliebig vergrößert oder verkleinert, dupliziert, verzerrt und verschoben werden können; auch Rotieren und Kippen ist möglich. In diesem Zusammenhang sollten noch die 32 vordefinierten Farbpaletten erwähnt werden, die eigene Farbmischungen und Farbabläufe zulassen.

Integrierte Rechenfunktionen:

Zur einer leistungsstarken Datenpräsentation dürfen auch gute Rechenfunktionen nicht fehlen. Auf Tastendruck werden zur statistischen Analyse einer Datenreihe Kennwerte wie Mittelwert, Minimum/Maximum, Medianwert, Standardabweichung und Korrelationskoeffizient ausgegeben. Abgerundet wird Harvard Graphics durch eine gut durchdachte Dia-Show-Funktion. Zwischen den einzelnen Bildern lassen sich zahlreiche elegante Übergänge einbinden. Zum Ablauf kann man entweder eine beliebige Zeit bis zum nächsten Bild einstellen, oder es läßt sich ein Schaltersymbol entwerfen. Klickt man mit der Maus den Schalter an, so erscheint das nächste oder -je nach Definition- ein anderes Bild. Dies läßt sich auch per Tastatur erledigen, wenn keine Maus vorhanden ist.

Praktisch unbegrenzte Möglichkeiten:

Zusammenfassend muß Harvard Graphics als Grafikprogramm mit umfassenden Leistungsmerkmalen bewertet werden, das kaum noch Wünsche offen läßt. Dem experimentierfreudigen Anwender öffnen sich praktisch unbegrenzte Möglichkeiten, die unmöglich alle beschrieben werden können. Daher kann auch das Kosten-Nutzen-Verhältnis als angemessen bezeichnet werden.

Peter Nietsch

D.E.R.-DISC-EDV-REPORT
(Swiss 721 Roman)

D.E.R.-DISK-EDV-REPORT
(Dutch 801 Roman)

D.E.R.-DISC-EDV-REPORT
(HG Gothic Bold)

D.E.R.-DISC-EDV-REPORT
(Geo Slab 712 Light)

D.E.R.-DISC-EDV-REPORT
(HG Roman Bold)

D.E.R.-DISC-EDV-REPORT
(HG Sans serif Bold)

D.E.R.-DISC-EDV-REPORT
(HG Script Bold)

Schriftauswahl Harvard Graphics 3.0

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 7.-- (Kopiergebühr)

W001
ICON DRAW - Das Programm, daß Ihnen das Erstellen von Icons leicht macht! ICON DRAW bietet Ihnen nicht nur die Möglichkeit selbst aktiv zu werden, sondern stellt Ihnen auch eine fertige, umfangreiche Icon-Bibliothek zur Verfügung. Ebenso ist es ein Leichtes, die Bildchen bereits bestehenden Programmen zuzuordnen.

W002
Die zweite Diskette unserer WINDOWS-Serie unterstützt zum einen Ihre Arbeit mit den Disc-Laufwerken durch das Tool WINNAV (einer leicht zu bedienenden Alternative zum Disk-Manager), wie auch WINPRT die Masken der verschiedenen Druckermenues auf einen Nenner bringt. Beide Tools sind eine sinnvolle Erweiterung Ihrer WIN-Utilities.

W003
Für alle Grafikfreunde unter Ihnen: PAINT SHOP!!! Ein absolutes MUSS ... Es gibt nahezu kein Grafikformat, das nicht gelesen werden kann - von .GIF bis .BMP, alles dabei. Nicht nur das Ansehen der Grafiken versetzt in Erstaunen, sondern auch die vielfältigen Möglichkeiten, die geladenen Kunstwerke in andere Formate zu exportieren und dann z.B. mit Paintbrush zu editieren.

W004
Da WINDOWS nicht nur den ernsten Anwendern ein sinnvolles Werkzeug ist, bieten wir Ihnen hier eine Auswahl hervorragender Spiele: MR.MIND wird Ihre Gehirnzellen nicht minder beanspruchen wie das PUZZLE, daß sich gewaschen hat! Zu guter Letzt finden Sie auch das Game MISTER auf dieser Diskette, welches mit Sicherheit nicht als Lückenfüller gedient hat! Mit dieser Diskette kommen Ihnen gleich drei Superspiele ins Haus!!!

W005
An dieser Stelle ein weiteres Utility : das Telefonbuch (BOOK)! Gekoppelt mit dem zweiten Programm auf dieser Disk, DIAL, ein sinnvolles Werkzeug für alle, die mit WINDOWS DFÜ betreiben. Voreinstellungen, betreffend des Modems, können von DIAL aus vorgenommen werden sowie BOOK die Telefonnummern und weitere Daten bereithält!

W006
ALMAC - Ihr Terminkalender: ALMAC ist kein einfacher Abreißkalender, sondern bietet Ihnen neben den üblichen Kalenderfunktionen auch für jeden Tag ein Notizblatt sowie die Möglichkeit auch Termine auf die Minute genau festzuhalten. Selbstverständlich werden Sie auch an die Einhaltung Ihrer Termine akustisch erinnert! Einzige Voraussetzung: Ihr Rechner hat nicht gerade Feierabend!!

W007
Eine weitere Möglichkeit, Ihre Termine nicht aus den Augen zu verlieren, bietet Ihnen das NOTE-BOOK. Hier liegt Ihnen die Vollversion vor, die lediglich ein Passwort zu Benutzung benötigt. Somit sind Sie angehalten die Programm und Sharewarebeschreibung auch zu lesen. Aber wer startet schon ein Programm, ohnesich vorher mit dessen Bedienung vertraut gemacht zu haben?

W008
SNAGIT, ein Utility, daß Ihnen das Ausdrucken des Bildschirminhalts unter WINDOWS ermöglicht. Es sei insbesondere angesprochen, daß ebenso der Ausdruck eines einzelnen Fensters, wie auch die Übernahme in die Zwischenablage sich problemlos gestalten. Ähnlich verhält es sich auch mit dem auf dieser Diskette enthaltenen SCREENPRINTER. Sie können so, wie auch unter DOS üblich, mit einer Tastenkombination Screens auf Ihren Drucker ausgeben.

W009
Für alle, die sich eine Art File Monitor wünschen, empfiehlt sich LI 1.0. Bearbeiten und lesen von Files können in HEX oder ASCII vorgenommen, sowie natürlich auch über die Zwischenablage zur Verwendung in anderen Programmen weiter transportiert werden.

W010
Auf dieser Disk finden Sie, unter einer Sammlung von Utilitys zu WINDOWS, auch eine interessante Spielvariante von Tetris: HEX-TETRIS. Gegenüber den üblichen Formen dieses Spieles setzen sich hier die Figuren aus Sechsecken zusammen. Desweiteren sind FILEFIND, DISKFREE, FILEVIEVER und GTOYS eine Reihe äußerst nützlicher Utilities. METCNVRT, auch auf dieser Disc enthalten, bietet Ihnen die Umrechnung aller möglichen und unmöglichen Bemaßungseinheiten.

W011
Mit CLICK geben wir Ihnen hier ein Super-Utility an die Hand, daß nicht nur in der Lage ist, eine oder mehrere Dateien von einem Laufwerk auf ein anderes zu kopieren, sondern vielmehr auch Dateistatus etc. editierbar macht. WINSMOOTH macht Ihnen dagegen das Lesen von Texten wie z.B. DOC-Files leicht. Der Text wird in einer von Ihnen bestimmten Geschwindigkeit in einem Fenster gescrollt - lästige Steuerung über die Tastatur entfällt also. Das Programm ELEMENT zeigt Ihnen eine Liste der chemischen Elemente nach der Atomgewichtstabelle. Zu guter Letzt finden Sie auf dieser Disk auch noch etwas zur Entspannung: das Spiel AFORCE.

W012
Sie kennen das Problem mit dem Packen und entpacken von Programmen? Wir nicht ... ZM-SHELL packt und entpackt .ZIP Format unter WINDOWS. Oder haben Sie etwa in den unendlichen Weiten der Festplatte ein File verloren? Hier bringt Ihnen WINWHERE schnelle Hilfe. Ferner finden Sie noch das Programm WINGIF auf Disk, mit welchem Sie auch .GIF Bilder unter WINDOWS betrachten können. Versuche mit objektorientierten Malen können Sie mit XVZ-DRAW wagen. Für alle Benutzer von Multitasking haben wir noch ein Utility hinzugefügt, TAME: eine Art Steuerprogramm, welches durch Multitasking verlangsamten Programmen die Sporen gibt! Auch hier fehlt natürlich nicht der Beitrag zur Entspannung: WORD-HAI (Kreuzworträtsel) und WORMWAR werden dazu beitragen.

W013
Erneut finden wir hier den Icon-Editor ICONDRAW, um die umfangreiche ICON-LIB-Liste weiter editieren zu können, denn was sind schon WINDOWS 3.0 ohne farbenprächtige Icons? ICON-LIB zeigt in einem Fenster alle z.Zt. vorhandenen Icons! Eine Demonstration, GHOST, zeigt dem Betrachter, welche Möglichkeiten WINDOWS hat, Sprites zu bewegen. Ihrem Globusverkäufer brauchen Sie auch nicht mehr die „neueste Version Globus Turbo" abzukaufen - GLOBE liefert Ihnen den Globus direkt in Ihren Rechner!

W014
Auf dieser Disk finden sich überwiegend Spiele: SOLITAIRE, ein Kartenspiel, dürfte einigen WINDOWS-Usern bereits bekannt sein. Aber nicht jeder dürfte in der Lage sein, seine Weltraumbasis bei STARBASE lange gegen die Angriffe zu verteidigen? (Übrigens ein alter Spielhallenklassiker!). Bei TETRIS sind dann wieder die grauen Zellen gefordert. Einem alten japanischem Spiel begegnet man mit TAIPEI wieder... Sieht gut aus, die Regeln sind äußerst einfach! Ein Spiel für Kinder? Lassen Sie sich nur nicht täuschen!!! Um auch den Anwendern wieder einmal nützliches Werkzeug an die Hand zu geben: TILE kopiert Bitmap Bilder in die Zwischenablage, von wo aus sie an anderer Stelle wieder eingefügt werden können - DRIVERS gibt Ihnen bei Bedarf kurz Auskunft über die Belegung Ihrer Festplatte und der File Manager sorgt sich rührend um Ihre Dateien. Für alle die es wagen, an den editierbaren Systemdateien zu schrauben, ist SYSEDIT ein überaus brauchbares Utility (bei WINDOWS V3.0 bereits integriert!).

W015
Sie sind stolzer Eigentümer einer Adlib- oder Soundblasterkarte ? - Dann ist diese Diskette das Richtige für Sie ! FM stellt Ihnen gleich DREI (!!!) Programme für diese Karten zur Verfügung ! Da haben wir einmal den ROL-PLAYER, der Ihre Sound-Files unter Windows in den höchsten Tönen klingen läßt (wie von Windows nicht anders zu erwarten, ohne andere laufende Anwendungen zu stören !) wie zum anderen INSTEDIT, den Instrument-Editor ! Letztlich finden Sie mit dem Programm SOUND PANEL ein leicht zu bedienendes Control Board vor, von welchem sich auch die Lautstärke regeln läßt ! Eine runde Sache um die Soundkarten (die ich mir sogar selbst auf die Platte gezogen habe) !

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39

INSTALL

GUTE ZEICHEN FÜR BESTE PROGRAMME

Vollmenügesteuerte Installationsanleitung für DISC-EDV-REPORT

Automatische Installation

ACHTUNG: Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie! Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk 5 1/4" 360 KB oder 3 1/2" 720 KB durchführen, benötigen Sie 3 Kopien Ihrer Originaldiskette. Nummerieren Sie sich die Disketten von 1 bis 3 durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 5 1/4" 360 KB drei formatierte Disketten. Bei 5 1/4" 1,2MB oder 3 1/2" 720 KB bzw. 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.

Menügesteuerte Installation:
Legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk und geben Sie INSTALL ein. Wählen Sie aus dem Menü die gewünschte Installation.

Manuelle Installation
Sie haben die Möglichkeit, nur einzelne Programme zu verwenden und ohne unser Startmenü zu arbeiten. Da die Programme auf der Originaldiskette durch ein Komprimierverfahren verkleinert sind, müssen Sie das Entkomprimieren selbst vornehmen. Das ist einfach: In den folgenden Beispielen wird angenommen, daß Sie ein Programm namens !TEST.EXE entkomprimieren wollen. Den Dateinamen Test ersetzen Sie immer durch den von Ihnen gewünschten. Wie die Programme in komprimierter Form heißen, erfahren Sie jeweils am Anfang der Anleitung im Heft. Wichtig ist, daß auf dem Zieldatenträger genügend Platz vorhanden ist, da sich das Programm ja vergrößert. Sollte die Fehlermeldung WRITE ERROR erscheinen, so ist nicht genügend Platz vorhanden. Das Entkomprimieren wird durch die Eingabe des Dateinamens gestartet. Um ein Laufwerk oder ein bestimmtes Verzeichnis anzugeben, muß die Option /e mit angegegeben werden. Dies sieht dann so aus:
!TEST /ec : SPIELE(RETURN)
Hier wird das Programm !TEST.EXE nach C:, in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Für C: und den Verzeichnis-Namen SPIELE kann jedes beliebige Laufwerk oder Verzeichnis angegeben werden. Das Verzeichnis muß existieren. Sollte die Fehlermeldung CRC-Error erscheinen. Dann ist die Ursprungsdiskette defekt. Schicken Sie die Diskette an den Verlag.
Wenn das Entkomprimieren nicht so klappt wie es soll, oder wenn Sie eine Frage zu einem unserer Programme haben, dann können Sie bei uns, bzw. unserer HOTLINE anrufen, wir helfen Ihnen gerne weiter:
Bis 10.4. Tel.: 0731/92777-17
Ab 10.4. Tel.: 0731/94666-17
HOTLINE-Zeiten siehe Seite 5

ANWENDUNGS-SOFTWARE

ANWENDUNGS-SOFTWARE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

Bestell-Nr. PD1082
Der „CGA SCREEN EDITOR" versetzt Sie in die Lage Screens und Slide-Shows selbst zu entwerfen und zu benutzen. Durch Einbindung von Macros und Tastendefinitionen lassen sich automatische Abläufe des Programmes erwirken. Gestellte Anforderungen des Screen-Designers sind 384 kB Ram, CGA/EGA oder VGA/MDA Grafikkarten sowie DOS 2.1 oder höher.

Bestell-Nr. PD1083
Für alle unter Ihnen, denen DOS ein Buch mit sieben Siegeln ist, haben wir ein Übungsprogramm zu DOS in unsere Bibliothek mit aufgenommen. „DOS-PRACTICE" führt Sie, wenn auch in englisch, leicht verständlich in dieses umfangreiche Thema ein. Stehen Sie also nicht anderen DOS-Anwendern nach, sondern lassen Sie sich durch praktische Simulationen in die Tiefen des geheimnisvollen DOS einführen!

Bestell-Nr. PD1084
Mit dieser Diskette möchten wir allen, denen das Bildformat .GIF noch nicht bekannt ist, ein Programm zur Betrachtung solcher Bilder, sowie natürlich auch einigen Beispielgrafiken anhand geben. Dieses Bildformat kann bei entsprechender Monitorauflösung (EGA/VGA) Bilder darstellen, die Sie auf Ihrem Fernseher in dieser Qualität noch nicht gesehen haben. Die Grafiken auf dieser Disc sind allerdings noch grob gerastert, lassen aber dennoch die Möglichkeiten ahnen, die digitalisierte Bilder bieten. An dieser Stelle sei noch erwähnt, daß der Verlag Simon bereits an einer neuen PD-Serie mit .GIF-Bildern und Betrachterprogrammen arbeitet, die dann auch den Modus 800*600*256 und höher umfassen wird.

Bestell-Nr. PD1085
BACKREM ist ein Backup-Utility, daß in der Lage ist, selbstständig zu überprüfen, wann Sie das letzte Mal ein Backup gemacht haben. Die Zeitintervalle lassen sich über ein Config-File festlegen. Daraufhin macht BACKREM automatisch Ihr Backup. Sie brauchen sich also keine Gedanken mehr darüber machen, ob Sie vielleicht mit der Datensicherung auf dem neuesten Stand sind. Backrem nimmt Ihnen dies zuverlässig ab!!

Bestell-Nr. PD1086
Nun 'mal wieder eine Portion Utilities am Stück: Kalender mit Uhrzeit und Notizen bietet Ihnen P-CAL 14.20 unter voller EMS-Unterstützung. Somit liegen Ihrem DOS Speicherbereich nicht riesige Programmcodes unnötigerweise im ohnehin eng bemessenen Magen. Lediglich 6 kB (!!!) belegt dieses bei einer Flut von Funktionen!!!

Bestell-Nr. PD1087
Diskettenoperationen macht Ihnen der EASY DOS COMMANDER V1.34 leicht. Er ist leicht über ein Menü zu bedienen und bietet neben den Diskettenoperationen und der File-Verwaltung auch Info's über den derzeit belegten Speicher, oder den noch verfügbaren Platz auf dem aktuellen Datenträger!!! Menüpunkte, wie z.B. das Ausdrucken vorgewählter Dateien oder ansehen von Batch- oder Textfiles sind eine Selbstverständlichkeit!!

Bestell-Nr. PD1088
In dem Programm GIFT (natürlich nicht für Ihren Rechner!!!) haben Sie die Möglichkeit sich mit Info's über Stoffe zu versorgen, mit denen Lebensmittel behandelt, bzw. haltbar gemacht werden!! Hierzu gibt Ihnen GIFT nähere Auskünfte wie z.B. über Schädlichkeit oder Merkmale, die sich beim Menschen bei Genuß solcher einstellen können.

Bestell-Nr. PD1089
Nachdem Sie sich nun mit obiger Diskette einen Überblick verschafft haben, was Ihrem Wohlbefinden abträglich sein kann, können Sie sich mit dem Programm ESSO V1.0 (keine Benzinpreiserhöhung) eine Analyse über Ihre derzeitige Ernährung erstellen. Sie brauchen nur einzugeben, was Sie den Tag über an essbarem zu sich nehmen und ESSO erstellt Ihnen eine Übersicht darüber, was Sie an Kalorien, Eiweis, Vitaminen, Eisen etc. zu sich genommen haben. Ebenso können Sie sich einen Menüplan nach diesen Kriterien zusammenstellen. Ein überaus nützliches Programm für alle ernährungsbewußten Computerfreaks!!

Bestell-Nr. PD1090
An dieser Stelle möchten wir Ihnen das Textverarbeitungsprogramm GALAXY V3.01 wärmstens empfehlen! Sie finden hier ein Programm vor, das den Vergleich mit der kommerziellen Konkurenz nicht zu scheuen braucht!!! Das Programm hat eine englische Benutzerführung und wird bequem über Menüs bedient. Einzig die Druckertreiber befinden sich nicht auf dieser Diskette! Aus Platzgründen war es notwendig, eine Extra-Diskette dafür anzulegen. Bestellen Sie also bitte mit der PD-DISC 1090 auch die Diskette mit den dazugehörigen Druckerfiles Nr.: PD1091!!

Bestell-Nr. PD1091
Diese Diskette enthält die Druckertreiber zum Programm GALAXY V3.01. siehe oben).

Bestell-Nr. PD1092
Theoretischen Unterricht bietet Ihnen FAHRSCHULE! Dieses Programm stellt Ihnen nach dem Multiple-Choice-Verfahren Aufgaben aus allen Bereichen der STVO über alle Führerscheinklassen. Stolpern Sie also nicht bei Ihrer theoretischen Fahrprüfung über nasse Fahrbahnen, dunkle Einmündungen und rabiate Verkehrsteilnehmer! Voraussetzungen: Festplatte, 512 kB RAM und VGA. ACHTUNG! Das Programm besteht aus drei Disketten (DM 30.-)!

Bestell-Nr. PD1093
Sie haben Glück in der Liebe - nur beim Lotto will es absolut nicht klappen? GRAPHIK LOTTO 1.0 berechnet für Sie anhand bestehender und erfaßter Ziehungen Wahrscheinlichkeiten nach von Ihnen gewählten Vorgaben, wie Häufigkeiten, Rückständen, usw. Sicherlich kann Ihnen das Programm nicht die erträumten sechs Richtigen garantieren, aber Ihre Chancen können sich verbessern - Letztlich stellt das Programm auf jeden Fall eine Entscheidungshilfe dar!
Anforderungen: EGA/VGA Grafikkarte

Neues aus der Reihe Datenbanken:
Die folgenden Programme entstammen alle einer Schmiede: Armin Winkler! Die Benutzerführung ist bei allen, bis auf spezifische Eigenschaften der einzelnen Themenbereiche, gleich und vor allem in deutscher Sprache gehalten!

Bestell-Nr. PD1094
VIDEO 2.5 - Video Datenverwaltung

Bestell-Nr. PD1095
CDS 2.1 - CD Archiv

Bestell-Nr. PD 1096
LP 2.1 - LP Archiv

Bestell-Nr. PD1097
DIA 2.5 - Dia/Bilder Archiv

Bestell-Nr. PD1098
MÜNZEN 2.0 - Archiv für Münzsammler

Bestell-Nr. PD1099
MARKEN 2.0 - Verwaltung für Briefmarkenfreunde
Es werden alle Grafikkarten unterstützt!

Bestell-Nr. PD1100
Eine Diskette mit gleich drei nützlichen Utilities: Da wäre das Programm SECRET, das, per AUTOEXEC.BAT gestartet, unbefugte Benutzer von Ihrem Rechner fernhält. Das Programm fordert nach dem Booten des Rechners die Eingabe des Usernamens sowie seine Codenummer. Im weiteren können Sie mit dem Utilitie TYPER Druckersteuerungszeichen in ASCII Texte einbinden, um zu vermeiden, daß Ihr Drucker unter dem DOS-Befehl „TYPE" alles druckt, außer dem tatsächlich in dem Printerfile enthaltenen Text. SC wiederum stellt Ihnen ein kleines Spell-Check-Programm zur Verfügung, mit welchem Sie Ihre Textdateien auf Fehler untersuchen können.

Bestell-Nr. PD 1101
An dieser Stelle stellen wir Ihnen das Programm EGA MOUSE PAINT vor, daß, wie der Name bereits sagt, EGA Grafikkarte und eine Maus voraussetzt. In diesem Programm enthalten sind 17 Konturengrafiken, die beliebig coloriert werden können.
MOUSE PAINT ersetzt Ihren Kindern das so beliebte Malbuch: ein Erfolgserlebnis ohne die üblichen Kritzeleien über die Ränder hinaus!

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

SNE200 CROBOTS
Kampf-Strategie-Spiel. Programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler. EGA/VGA.

SNE201 P-ROBOTS
Ein weiteres Spiel in dem die Roboter selber programmiert werden. EGA/VGA.

SNE202 POPCORN
Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler. CGA/EGA/VGA.

SNE203 GOOGOL MATH GAMES
Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte CGA/EGA/VGA.

SNE204 MIRAMAR
Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen. CGA/EGA/VGA.

SNE205 MAH-JONG-VGA
Strategiespiel aus dem fernen Osten, tolle VGA-Grafik.

SNE206 DND
Fantasy-Rollenspiel. Der Klassiker unter den Rollenspielen. Alle Karten.

SNE207 BANANOID
Breakout-Spiel für VGA mit super Grafik.

SNE208 BASSTOUR Version 4.0
Machen Sie mit bei den größten Angelwettbewerben. Sie sind mit allem ausgestattet, was Sie brauchen (Boot, Angelzeug, Spezials). Eine komplexe Simulation mit toller Farbgrafik. Alle Karten, auch Herkules. Maus oder Tastatur.

SNE209 PC PRO-GOLF Version 4.31
Werden Sie zum Golfmeister mit dieser Golfsimulation. CGA-Grafik, alle Farbgrafikkarten. Mit vielen Optionen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SNE210 SECOND CONFLICT Version 2.78
Bestehen Sie im Machtkampf um die Galaxy. Gegen ein bis zehn Mitspieler (können vom Computer übernommen werden). Sehkomplexes Spiel für langen Spielspaß, mit Speicheroption. Alle Grafikkarten.

SNE211 NCRISK Version 1.20
Wer kennt es nicht, das berühmte Brettspiel RISIKO. Kämpfen Sie mit zwei bis sechs Spielern um die Herrschaft der Erde. Farbgrafik, alle Karten, Herkules mit Emulator.

SNE212 COMPUTER CANASTA Version 2.0
Mögen Sie Canasta ? Mit diesem Spiel können Sie sich damit stundenlang am Computer beschäftigen. Alle Grafikkarten.

SNE213 PC BINGO
das beliebte Spiel für die ganze Familie. Alle Grafikkarten.

SNE214 ARCHER Version 2.0
Abenteuer/Action-Spiel - erforschen Sie eine Welt mit Hunderten von Screens, Farbgrafik. FALCITY Version 1.0 Grafik-Abenteuerspiel. Sie sind ein Detektiv in einer Großstadt der Zukunft. Erforschen Sie Gebäude und Straßen.

SNE215 DUNGEONS OF KAIM Version 1.1
Sehr schönes Grafik-Abenteuerspiel. Sie erforschen mit einer Party eine mystische Welt der Zeit der Magie und Kämpfe. Farbgrafik, Disk ist komprimiert.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39

SNE216 BY FIRE AND SWORD
Ein weiteres Abenteuer im Stil von Falcity. Erkunden Sie eine neue Welt voller Gefahren und Rätsel. Alle Farbgrafikkarten.

SNE217 PYRAMIDS
Ein Strategiespiel. Führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Alle Karten. Ein ausgeklügeltes Brettspiel gegen den Computer.

SNE218 MORAFFS REVENGE
Grafik-Abenteuer. Ein schönes Spiel für den nicht so fortgeschrittenen Abenteuer-Spieler. Alle Karten.

SNE219 GALACTIC EMPIRE Version 5.0
Strategiespiel um die Herrschaft im Weltraum mit einem bis zehn Spielern. 20 bis 80 Sternensysteme. Alle Grafikkarten.

SNE220 RAILROAD SWITCH SERVICE
Farbgrafik, Herkules mit Emulator. Überwachen und steuern Sie einen Zug und die Waggons. Sehr schöne Grafik.

SNE221 OTHELLO
Für ein bis zwei Spieler für EGA/VGA, sehr gute Grafik. Zwei verschiedene Solitaire-Spiele - einmal EGA, einmal für alle Karten. Zusätzlich noch zwei schöne Grafik-Demos für die EGA-Karte.

SNE222 Diskette voll mit Arcade-Games
GRIME, BEAST-Arcade - schließen Sie die Monster ein, aber lassen Sie sich nicht erwischen. ROUND 42 - ein Shoot-EM-UP für Könner. EXTREM - frei nach CENTIPETE. OFF ROAD V. 1.0 - Jump & Run nach dem Vorbild Moonpatrol. SPACE COMMAND - Invaders-Version. XONIX. RIBBIT - Froggerversion. CGA/EGA/VGA.

SNE223 NYET Version 2.3
Deutsche Version von Tetris. Dieses Spiel steht Tetris in nichts nach, vielmehr wurden zusätzliche Futures und Ideen eingebaut. Einfach super ! CGA/EGA/VGA.

SNE224 + SNE225
Mit diesen beiden Disketten erhalten Sie ein Rollenspiel-Adventure der Spitzenklasse. WIZARD'S LAIR ermöglicht Ihnen mit einer Party eine neue Welt zu erforschen, sich mit Monstern zu schlagen und Geheimnisse zu lüften. Ein M U ß für Rollenspieler. EGA/VGA.

SNE226 PC JIGGSAW
Ein tolle Puzzlespiel für die EGA-Karte, Bedienung mit der Maus oder Tastatur. Verschiedene Grafiken.

SNE227 KINDERVERKEHRS(SCHILD)QUIZ
Quizspiel um Verkehrsschilder inkl. Memory mit Verkehrsschildern für VGA-Karten.

SNE228 VGA-GAG & VGA-MEMORY
Memoryspiel für VGA-Karten mit klasse Grafiken. Weitere Bildersätze sind vom Autor erhältlich.

SNE229 JIGSAW MANIA V. 1.0
Ein super Puzzlespiel mit schönen Grafiken für VGA-Karten.

SNE230 ARCHERY - Bogenschießen.
BABY - Rettungsaktion am brennenden Hochhaus.
BRAIN CHILD - Puzzlespiel für 2 bis 3 Spieler mit Maus.
CRAZY CARDS V. 2.0 - Kartenratespiel "Hoch oder Tief".
GUESS A NUMBER V. 1.03 - Zahlenraten.
WAR - Denkspiel gegen den Computer.
Und zwei weitere Spiele.

SNE231 BATTLE
Versenken Sie Schiffe auf dem Meer, bevor Sie der Hai erwischt.
BLOCK CONQUEROR - Taktik- und Denkspiel für 2 bis 3 Spieler.
INSTANT REPLAY - Computerumsetzung des Gedächnisspieles SENSO.
NUMGAME - Gesichter zählen, für Kinder.
SPELLGAMES V. 1.0 - Schön aufgemachtes Spiel für Kinder um Wörter und Buchstaben, Englisch. Und drei weitere Programme in BASIC. CGA, Herkules mit Emulator.

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 7,- (Kopiergebühr)

W016
Alle Videofreunde möchten wir auf die Video-Datenbank WIN-VIDEO V1.1 aufmerksam machen. Das Tolle an dieser Kartei: Sie können selbst Bilder (BMP-Format) in Ihre Kartei einbinden.Somit stehen Ihnen nicht nur die reinen Daten zur Ansicht zu Verfügung, sondern auch entsprechende, ggf. selbst gemalte, Bilder! Neben den vielfältigen Funktionen ein Manko der PD-Version: die Daten lassen sich nicht auf einem Drucker ausgeben. Beim Testen sind Probleme mit Grafiktreibern aufgetreten, die nicht von der Herstellerdiskette (Ihrer Grafikkarte) installiert wurden. Ebenso ist der Treiber SMARTDRV.SYS Voraussetzung (mind. 1 MB RAM) !!

W017
Auf dieser Diskette haben wir eine Sammlung vn Bitmap-Grafiken für Sie! Diese lassen sich beispielsweise als Hintergrundgrafiken verwenden oder Sie können auch, z.B. mit Paintbrush, nach Belieben daran herummalen. Verpassen Sie also Ihren Windows ein neues Gesicht !!

W018
in Utility für Windows gefällig ? WINWHERE (oder „Wo sind meine Windows?") hilft Ihnen bei der Suche nach Dateien auf Diskette/Festplatte. Wir trauen Ihnen durchaus zu, Ihre Windows zu finden, aber dennoch gehen hin und wieder Dateien verloren, weil z.B. der Pfad beim Abspeichern nicht richtig angegeben wurde. Im weiteren auf dieser Diskette: ICON TAMER, ein Icon-Editor der Spitzenklasse, der Icons separat (einzeln) abspeichert und Sie somit ein einzelnes Bildchen mit dem zugehörigen Programm in einem Pfad unterbringen können (unterstützt unter anderem auch die Zwischenablage).

W020 WINADRESS V2.
WINADRESS ist eine umfangreiche dBase kompatible Adreßverwaltung unter Windows 3.0 . Mit Daten Im-/Export, Länder/Postleitzahlensuche, Datenbank, Listenausgabe und vieles mehr.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte, 1MB RAM, WINDOWS
Stichwort: Adressen

W021 FISH! V3.0
nennt sich dieses schöne Hintergrundprogramm von Tom und Ed+s Bogus sicherlich, weil es ein Aquarium mit schwimmenden Fischen erzeugt. Die Sprites können frei gewählt werden, z. B. Papageien, Kaffeekessel, Porschefahrerinnen. Ein absolutes MUSS für jeden WINDOWS-FAN, der noch ein viertel MEGA auf seiner Platte frei hat
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte, WINDOWS
Stichwort: Animation

W022 POWERPAD V1.1
POWERPAD ist ein Ersatz für das Notepad von Windows. Es bietet zu den normalen Funktionen noch einige zusätzliche Features, z.B. Change Merge usw. - einfache Installation - Verarbeitet auch grössere Files.
Programmgrösse: 357.309 Bytes
Stichwort: Texte

W023 CLICK! FILER V1.41
Das was der NORTON-COMMANDER für DOS ist, ist das Programm CLICK! FILER für WINDOWS. Einfache Bedienung und übersichtlicher Bildschirmaufbau machen das Programm sehr bedienerfreundlich. Die vielfältigen Möglichkeiten von CLICK! wird jeder WINDOWS-Benutzer schon sehr bald nicht mehr missen wollen. Kopieren, editieren, verschieben usw. ist unter der frei konfigurierbaren Archiv-Oberfläche schon fast ein Kinderspiel.
Programmgrösse: 432.360 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Kopier

W024 DESKTOP-Mischung
Diese Diskette beinhaltet mehrere nützliche Programme unter der Benutzeroberfläche WINDOWS. Unter anderem ist da ein Telefonbuch mit schöner Oberfläche und automatischer Wahlfunktion (bei angeschlossenem Modem), ein Terminplaner mit vielen Auswahlmöglichkeiten und einem Kalender mit versch. Anzeigemodi (Tag, Monat, Jahr). Wer eine Soundkarte sein Eigen nennt, der kann sich über den Lautsprecher an seine Termine erinnern lassen.
Programmgrösse: 307.112 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Desktop

W025 SPIELE-Mischung
Das altbekannte „Superhirn" verbirgt sich hinter dem Programm „MASTERMIND", dasselbe Spiel mit noch mehr Feinheiten und dem Namen „MISTERMIND", und das Spiel „TIC TAC TO" zusammen mit einem farblich sehr ansprechend gestaltetem „PUZZLE" runden die Diskette ab. Ein schöner Zeitvertreib für so manch „Viertelstunde" am Compi.
Programmgrösse: 137.388 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Spiele

W026 FOLDERS V3.4
Der Programm-Manager von WINDOWS lässt sich mit diesem Programm um einige Möglichkeiten erweitern. Einige Features: * Passwort-Schutz * die Möglichkeit „Untergruppen" anzulegen * Editierbare Befehlszeile für jedes Item * jedes Icon im System kann benutzt werden, um Items darzustellen * Move oder Copy Items zwischen Gruppen * mehrere Untergruppen mit der gleichen Untergruppe zuordnen, usw.
Programmgrösse: 201.919 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utilitie

W027 BOXPLOT V1.4
BOXPLOT ist kein Sportspiel, sondern ein ernstzunehmendes
Profiprogramm zum Berechnen von Lautsprecherboxen. Es hilft Ihnen beim Entwickeln von geschlossen-, oder Bassreflex-Boxe mit einem oder mehreren Lautsprechern, die versch. Abmessungen haben können. Eingabe der Maße in Zoll oder Millimeter, grafische Ausgabe der Boxenkennlinie.
- WORLD CLOCK zeigt, wie der Name schon aussagt, die momentane Uhrzeit, und die Zeit in 9 versch. Weltstädten an.
- WINMAT ist ein kleines Mathematikquiz mit Abfrage derGrundrechenarten. Nach Vorgabe einer Rechnung muß die richtige Antowrt mit der Maus auf einer Taschenrechnertastatur eingetippt werden.
- EXPCARD 0.1 rechnet WINDOWS-Cardfiles in ASCII-Format um.
Mit Quellader in C. - PROGRAMM MANAGER MODIFIER bietet die Möglichkeit eigene Menüs dem Programm-Manager oder anderen Window-Shells hinzuzufügen.
Programmgrösse: 286.136 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utilitie

W028 SPIELE-SAMMLUNG
- WORDHAI ist ein Wortspiel, bei dem man mit der Maus von einem Buchstaben-Haufen links und rechts einzelne Buchstaben wegnehmen muss. Dabei muss ein Wort (englisch) mit drei Buchstaben gebildet werden.
- WORMWAR ist ein alter Bekannter (Centipede) der für WINDOWS umgesetzt wurde. Das Spiel reizt in der Aufmachung auch heute noch.
- WWHERE nennt sich dieses „Filefinder"-Programm, mit man schnell und einfach die Suche nach einem Programm bewerkstelligen kann (Whereis). Bei der heutigen Anzahl der Proggis ein sehr nützliches Werkzeug.
- ZM301 ist einer der besten Zip-Manager für WINDOWS, die man momentan auf dem Markt finden kann. Packen und Entpacken auf Mausklick, in jedes beliebige Verzeichnis.
- TAME250 ist ein weiterer Vertreter der Window-Uhren, der im Hintergrund läuft.
- WINGIFR ist ein nützliches Werkzeug wenn es um die Anzeige von .GIF Bilder geht.
- XVTWIN3 : Hinter diesem Namen verbirgt sich ein einfaches Malprogramm, das jedoch viele Möglichkeiten der Gestaltung von Bildern erlaubt.
Programmgrösse: 705.084 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utilitie

W029 PAINT SHOP V2.02
Außer einer sehr guten SCREEN-SHOT Funktion bietet uns dieses schnelle Grafik-Konvertier-Druck-Zeichenprogramm noch sehr mächtige Bearbeitungsmöglichkeiten von PCX - GIF - BMP - IMG - MAC - PIC - RLE - TIFF - WPG Bildern. Verändern der Farbanteile, sowie des Kontrastes gehören genauso dazu, wie das Ausschneiden, Spiegeln, Lupenfunktion usw. usw. Eine Perle unter den Bildbearbeitungs-Programmen.
Programmgrösse: 234.551 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Grafik

W030 SLOOP MANAGER V1.20 + UDEL V 0.91
SLOOP MANAGER V1.20 ersetzt den Programm-Manager von WINDOWS 3.0. Es beinhaltet alle Funktionen des P-Managers und verfügt noch über weitere Möglichkeiten wie z.B. - Untergruppen anlegen - Move oder Copy Items zwischen Gruppen - Run-Befehl mit Browse-Button - zurückholen der letzten 12 Kommandos - editierbare Befehlszeile für jedes Item - mehrere Gruppen in Untergruppen zusammenfassen - Mehrfach-Auswahl beim Kopieren, Moven, Löschen usw. von Items - Passwort-Schutz UDEL V 0.91
Der „Ultimate File Deleter" hilft Ihnen beim Löschen von Dateien und kompletten Verzeichnissen. Mi Auswahlmöglichkeiten wie z.B. nur/keine versteckte Dateien, lesbare Dateien, System-Dateien. Außerdem lassen sich noch datumsabhängige Dateien auswählen.
Programmgrösse: 462.007 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utilitie

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Postfach 35 66 • 7900 Ulm

GROSSER WETTBEWERB

Der D.E.R. auf Entdecker-Tour. 1992 Wir suchen "die Besten"

Ab sofort können die besten Programme aus dem D.E.R. mit Geldpreisen von insgesamt 10.500,- DM prämiert werden. Und das geht so: Unter allen im D.E.R. veröffentlichten Programmen wird jedes halbe Jahr "DAS BESTE SPIEL", "DAS BESTE UTILITI" und "DAS BESTE ANWENDERPROGRAMM" von den Lesern ausgewählt. Zur Wahl stehen alle Programme die in den Ausgaben 2 - 7/92 erscheinen. Für alle drei Programmsparten werden je drei Plätze prämiert. Die Sieger-Autoren werden sogar persönlich mit Bild im Heft vorgestellt. Also - ein nettes Paßfoto und eine kurze Personen-Beschreibung mitschicken. Denn - insgesamt gewinnen 9 Programme die Super-Geldpreise. Vielleicht ist Ihres dabei?

Diese Aktion wurde gestartet, um allen Lesern die Möglichkeit zu geben, die Programme einmal persönlich zu bewerten. Ganz besonders aber, um unseren gegenwärtigen und zukünftigen Programmautoren zum normalen Honorar einen weiteren Ansporn zu geben, noch bessere und anspruchsvollere Programme zu entwickeln. (Dafür ist ja der D.E.R. wie geschaffen.)

Bitte beachten:
Die an uns eingesandten Programme sollten im 3 1/2-er Format sein! Jedem Programm sollte eine kurze Erklärung in schriftlicher Form beiliegen, sowie mit der unbedingten, ausführlichen Anleitung versehen sein.

Also - jetzt aber - einsenden an:

Verlag Simon, D.E.R.
Abt. Programmwettbewerb '92
Postfach 3566, 7900 Ulm

MIT VERLOSUNG

ACHTUNG PROGRAMM-AUTOREN

Dieser Wettbewerb findet zweimal im Jahr statt.

Teil 1

bis Juli '92

1. Platz
2000,- DM
2. Platz
1.000 DM
3. Platz
500 DM

Teilnahmebedingungen:
Umseitiges Formular ausfüllen. Jedes Programm, welches in den Ausgaben des D.E.R. von 2/92 bis 7/92 erscheint, kann an der Verlosung teilnehmen. Gewählt wird durch die Stimmabgabe der Leser.

Außerdem:
Die zwei besten Autoren des Jahres 1992 werden zur D.E.R.-Redaktion nach Ulm eingeladen.
Zum Fachsimpeln bei uns und selbstverständlich mit Stadtbesichtigung, (auf's Ulmer Münster klettern), Kneipenbummel (zum Entspannen), und, und und ...
Na wenn das kein Hammer ist!

hen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und

"Das" Formular für Programmautoren:

Einfach ausfüllen und einsenden:

Vorname/Name: ______________________

Firma/Position: ______________________

Straße: ______________________ Plz./Ort: ______________________

Tel.: (priv./gesch.) ______________________ Fax: ______________________

DFÜ: ______________________ sonstiges: ______________________

Programm/Programmname:

Kurzbeschreibung: (bitte ausführliche Beschreibung beilegen)

____

____

____

Art des Programmes wie z.B.: Spiel, Datenbank, etc.

____

Hard- und Software-Anforderungen

____

____

Spezielle/besondere Eigenschaften des Programmes

Bestätigung:

Das am (Tag/Datum) ______________________ eingesandte Programm ist frei von Rechten Dritter.
Ich bestätige dies mit meiner Unterschrift.

Datum ______________________ Ort ______________________ Unterschrift ______________________

Ihre Angaben werden vertraulich behandelt. Sie dienen nur dem Zwecke der Eigenverwertung und werden nicht weitergegeben.

"Die" Adresse für Programmautoren:
D. E. R. - Autoren-Aktion bis Juni 1992

hen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und



Computer + PD Service

Händleranfragen erwünscht

Gute Software zum Sparpreis! Schnellversand!

Public Domain -Shareware MS/MS DOS & sonstige Software

DM 1,50 Pro Disk.

Programme für Anwender, Hobby, Sport, Spiel, Wissenschaft, Hilfen, MS-Windows, Finanzen, Branchen, Grafik, Programmiersprachen, Netzwerk-Serie,Vollversionen u.s.w.

nach Fachbereichen gegliederter Katalog.

Bitte Diskettenformat angeben (XT/AT).

Alle Programme sind auf Viren überprüft!

Michael Köppl
Allach Str. 46a
8440 Straubing
Tel. 09421-50880
Fax: 09421/51576
BTX: 09421 -50833

BTX Komplett -Pakett

BTX - Komplett - Paket: BTX - System PC unter MS DOS. Verbindung an DTP 03 Postmodem mit ZZF-Zulassung ! Auch an Modem - oder Akkustikkoppler möglich. inkl Verbindungskabel an Postmodem DPD 03. BTX -Baustein , Installationsanleitung in Deutsch. Software mit BTX -Lernprogramm, Texte speichern, Seiten ausdrucken, autom. Anwahl u.v.m. Paketpreis 2,25" oder 3,5" DM 89.-



Sind Sie ein Spieler?

Dann ist dies Ihr Einsatz:

D.E.R.-SPEZIAL

"Das" ausschließliche Magazin für Komplettlösungen und Lösungshilfen.

"Die" Gewinne:

Magensausen ohne Ende. Wahnsinns Spielvergnügen - dabei sein ist alles.

"Die" Programme:

ARMY
- Strategiespiel für zwei Spieler

JOUST - Super Actionsspiel

MUNCH GUY
- PC-Pacman - für VGA-Karten

PHARAO'S TOMB
- Action Adventure - für alle Karten

SITRIS - Super-Tetris für VGA-Karten

"Die" Lösungen:

Heart of China / Spellcasting 101 / Das Stundenglas / Manhunter 1 / Manhunter 2 / Police Quest 2 / Gold Rush / King's Quest 1 - 3

"Die" Tests:

Andretti / Castles / Lemmings / Tom & the Gost / Rock'n'Roll / Heart of China

Ihr Einsatz:

Zum Zeitschriftenladen, Bahnhofsbuchhandel oder Kiosk laufen - 9,80 DM auf 'n Tisch legen und anfangen.

(oder sofort Bestellschein in der Heftmitte ausfüllen und "ab die Post")



Bücher zu Anwendungsprogrammen

vorgestellt von Peter Nietsch



Ein Einsteigerseminar: PC & EDV

Dieses Buch wendet sich zwar an den Einsteiger, enthält jedoch auch für Fortgeschrittene PC-Anwender zahlreiche nützliche Informationen. Im ersten Teil werden Grundlagen vermittelt, mit denen man bei der Arbeit mit dem Computer ständig konfrontiert wird. Etwas überfordert ist hier der Anfänger allerdings durch das Kapitel über Datenaufbau, Zahlensystemen und Rechnen mit Dualzahlen. Der zweite Teil beschäftigt sich mit dem Betriebssystem MS-DOS sowie einigen Standard-programmen (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentations-grafik u.a.). Auch wenn man nicht zu den Anwendern dieser einzelnen Programme gehört, lernt man doch einiges über den Umgang mit diverser Software. Im dritten Teil erhält man Einblick in die Arbeitsweise bei der Entwicklung von Programmen. Hier sind Beispiele und Übungen anhand der Programmiersprache BASIC enthalten. Insgesamt erhält der Leser grundlegende Informationen über die häufigsten Anwendungsmöglichkeiten, die ein PC bietet. Das Buch ist gut gegliedert und didaktisch ansprechend aufgebaut. Zu einem günstigen Preis wird eine Fülle an Informationen geboten. Der totale Neuling auf dem Gebiet der EDV wird allerdings bei einigen Kapiteln etwas überfordert.

(Das Einsteigerseminar PC & EDV. ISBN 3-89360-600-9, 252 Seiten broschiert, DM 19,80, Verlag BHV, Korschenbroich 3)

Für Kreative DTP-Übersicht

Ziehlgruppe: Werbeagenturen, Druckereien, DTP - Anwender, Grafiker, Firmen die DTP - Programme einsetzen, interessierte Privatnutzer, denn alle haben anscheinend immer das gleiche Problem: Wie sieht den zum Beispiel die „Switzerland" von Corel Draw wirklich aus? Wie kommt die Pantone 3125 von Artline im Druck? Da kann man so manche Überraschung erleben, den aus Copyrightgründen heißen ähnliche Schriften in jedem Programm anders, die schöne Farbe auf dem Bildschirm sieht nach dem Druck ganz anders aus.



Damit sie sich auf einen Blick Überblick verschaffen können, werden in diesem Buch Schriften, Farben und Raster der gängigsten Grafikprogramme ARTS § Letters, ARTLINE, COREL DRAW und DESIGNER auf 250 Seiten im Vier-Farb-Offset-Druck ausführlich abgebildet. Der tabellarische Aufbau und die praktische Ringbindung ermöglichen den direkten Vergleich. Ein unentbehrliches Hilfsmittel für jeden, der mit DTP erfolgreich arbeiten möchte.

ECA Elektronic GmbH München, Ladenpreis: DM 39,80 Seiten: 250, Autoren: K. u. M. Dreyer, 1. Auflage 91/92.

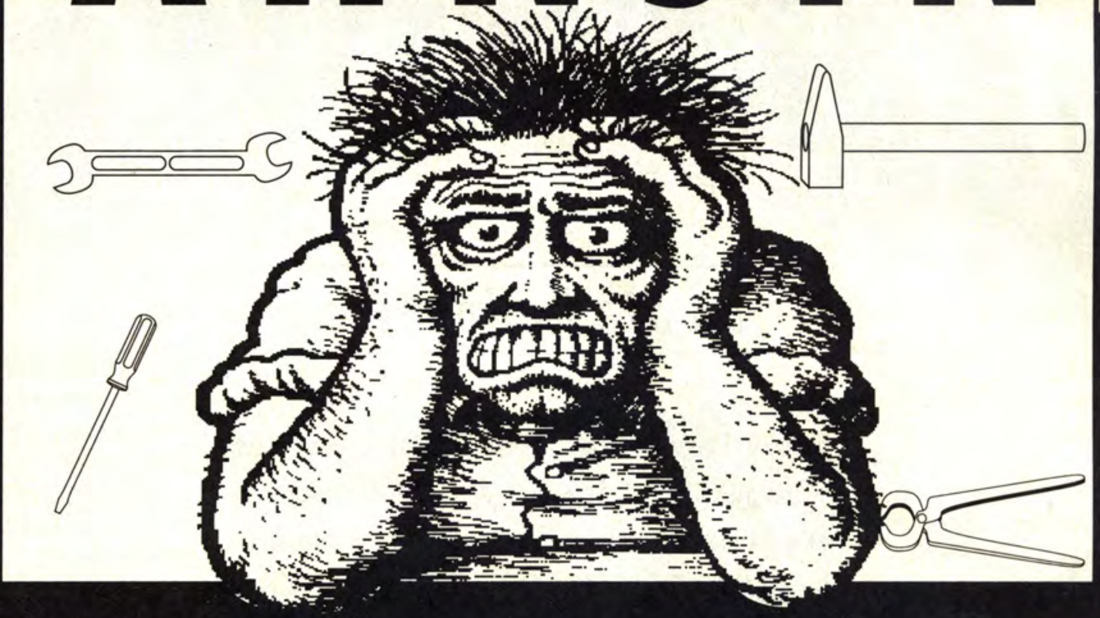


Word 5.5

Dieses Buch stellt ausführlich die neue SAA-Benutzeroberfläche von Word 5.5 dar. Anschließend werden alle bei der Arbeit mit dem Programm benötigten Befehle und Funktionen an praktischen Beispielen vorgestellt. Es umfaßt dabei das gesamte Leistungsspektrum von Word 5.5 bis hin zur Programmierung von Makros und dem Import von Dateien aus anderen Programmen. Die einzelnen Funktionsbereiche, wie z.B. Tabulatoren, Fußnoten, Textbausteine, Serienbriefe und die Formularerstellung werden jeweils in eigenständigen Kapiteln behandelt.

(Word 5.5 für den Anwender. ISBN 3-89360-087-6, 512 Seiten, DM 39,00, Verlag BHV, Korschenbroich 3)





Nur nicht durchdrehen: Da wartet der PC-Freak aufgeregt, bis ihm der Briefträger immer druckfrisch den neuen DISC-EDV-REPORT in´s Haus bringt - und das ohne jegliche Mehrkosten! Doch dann schnappt er sich die Diskette aus dem Heft und füttert damit den gierig wartenden Computer. Außerdem weiß unser Freund so immer schon vor allen anderen, was Sache ist. Er kennt die aktuellsten Computergames, liest alle Marktinfos aus der Soft- und Hardwareszene, bekommt seine Kurse, Tips und Tricks, erfährt dies und jenes (was anderen vorerst mal versagt bleiben wird), bekommt Anregungen und Programme für Hobby oder Beruf und trotz allem noch die Zeit, seine geliebten Computerspiele zu spielen. Verzweifeln wird er nur noch wenn er sich Gedanken zur Stromrechnung macht - die nun sein PC verursacht. Aber egal - Hauptsache der Briefträger hat Ihm den neuesten DISC-EDV-REPORT gebracht. Und du? Gehst du noch immer bei Wind und Wetter zum Kiosk oder zum Bahnhofsbuchhandel, um dir den neuesten DISC-EDV-REPORT zu besorgen? - Armer Tropf!

Ganz einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an den D.E.R. senden.

Ja! Das paßt mir.

Ich möchte den D.E.R. jeden Monat in meinem Briefkasten haben.
Die Abodauer beträgt vorerst 12 Ausgaben und kann danach jederzeit problemlos schriftlich gekündigt werden. Ohne Kündigung läuft das Abo zu den dann gültigen Bedingungen weiter.

Der mit diesem Coupon ermäßigte Abopreis beträgt vorzugsweise hier nur 150 DM (anstatt 177.60 DM)
Bestellungen aus dem europäischen Ausland kosten 190 DM (A:7ÖS=DM1,-) (CH:1sF=DM1,-)
Diskettenformat: ◯ 5¹/₄" ◯ 3¹/₂"(+DM 30,-)

____
Vorname/Name

____
Straße/Nr.

____
PLZ/Wohnort

____
Datum/Unterschrift

Ich bestelle ab Ausgabe ________ den D.E.R.

☐ Trotz der Mehrkosten (DM 3,-) möchte ich das ABO per Nachnahme bestellen (nur BRD)

☐ Ich möchte bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung bezahlen.

Kontoinhaber: ______________________

Konto-Nummer: ______________________

Geldinstitut: ______________________

Bankleitzahl: ______________________

Ich bezahle lieber gleich per Vorauskasse:

☐ Scheck liegt bei (in der jeweiligen Landeswährung)

☐ Überweisung auf Postgiroamt Stuttgart (BLZ 600 100 70), Kto.-Nr. 268 801 - 708

Garantie:
Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb 10 Tagen widerrufen kann und bestätige dies mit meiner Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs.

Und ab die Post. Einsenden an:
Verlag Simon, DISC-EDV-Report, Abt. **Leserservice**
Postfach 3566 · W-7900 Ulm



an die Redaktion

Na also - es klappt doch. Danke für eure Zuschriften. Es gibt also doch noch Menschen, die sich die Mühe mit dem Schreiben machen. Aber bei den kostenlosen, privaten Kleinanzeigen klemmts wohl noch´n bisl. Wir hatten eigentlich viel mehr erwartet. Aber - na gut - es kann ja noch werden. Übrigens: Die Coupons aus jedem Heft können zu jeder Zeit verwendet werden. Also - ihr könnt auch die Dinger sammeln - für den Fall der Fälle . . . Apropos Fälle: Die "fähigsten" eurer Briefe haben wir hier nun wieder veröffentlicht.
Alle unveröffentlichten werden (wurden) jedoch auch beantwortet.
Doch nun noch eine ganz andere Sache: Wir würden einmal gerne ein paar PC-Freaks und ihren Club vorstellen. So mit Fotos und allem Drum und Dran. Also - schickt uns die Texte und natürlich weiterhin eure Briefe. Jungs und Mädels: "Bis die Tage!"
Euer MOR (master of redaktion)

Hartmut Oe. aus Bremen schreibt uns:

Liebe D.E.R. Redaktion, ihr fragt nach meiner Meinung zu den Kursen? Na gut, das habt Ihr nun davon.
Die Kurse Basic, Pascal, MS-DOS sind zwar schön abgeschrieben aus den Büchern, aber eine echte Hilfe für den Anfänger sind diese, meiner Meinung nach, nicht. O.K. wer ganz neu anfängt, dem mag das zwar gefallen (hat´s mir ja auch), aber auf die Dauer wird es langweilig.
Wie wärs mal mit Programmierkursen, wo zum Schluß auch mal ein kleines Programm rauskommt? Um es interessant zu machen, kann ja auch mal extra ein Fehler eingebaut werden, den wir Leser dann berichtigen können. Aber ich schätze, wenn ihr soetwas macht, könnt Ihr euch vor Leserzuschriften nicht mehr retten. Wenn ich die Probleme in der D.E.R. 3/92 auf Seite 46-49 so lese, frag ich mich, warum sich so manche Leute nicht lieber ein schönes Buch gekauft haben, anstatt eines Computers oder Gameboy. Mensch - ich denke das Ding (der Computer) ist zum Tüfteln da, wenn ich nur was ablaufen lassen will, kann ich ja gleich in die Spielhalle gehn.
Ich bin auch noch nicht allzu lange mit dem Computer in Gange, aber Eure Programme habe ich bis jetzt alle noch zum Laufen bekommen. Obwohl da ja auch viel Quatsch dabei ist aber was will man schon für z.Zt. 14,80 DM im Monat verlangen. Ab und zu ist mir auch schon mal eine Ausgabe Softtime oder DISC-WIZARD untergekommen, die fand ich ehrlich gesagt alle bescheiden. Darum, laßt den D.E.R. und SPEZIAL bloß wie sie sind, eventuell mal was Aktuelles wie DR.DOS 6.0, denn wie ich das sehe, ist das im Gegensatz zu MS-DOS ein wesentlich besseres Betriebssystem. Ich war und bin mit dem D.E.R. immer recht zufrieden, darum habe ich ja auch ein ABO.

A: Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Was meint Ihr zu dieser Meinung?

Dirk und Freunde aus Wuppertal schreiben zu D.E.R. Spezial:

Sehr geehrte Damen und Herren, Wir, eine Gruppe von Computerspiel begeisterten Studenten, möchten Ihnen recht herzlich für dieses wirklich gelungene Lösungsheft danken. Das einzige Problem, das sich im Zusammenhang mit dem D.E.R. stellt ist, ihn überhaupt erst einmal zu bekommen.
Unser favorisierter Zeitschriftenhändler teilte uns mit, daß das Lösungsheft nur unregelmäßig erscheint. Eine Vorankündigung des Erscheinens gäbe es auch nicht. So kann es passieren, wenn man nicht jeden Tag zum Händler läuft, daß das gute Stück vergriffen ist. Unsere Frage nun: Wird der D.E.R. bald regelmäßig erscheinen? Oder was ebenso gut wäre: Kann man ihn abonnieren?

Freut uns. Der nächste Spezial sollte im April erscheinen, leider hat uns unser Setzer, Gesamtkoordinatior und Navigator Hals über Kopf verlassen und Redaktion und andere ihm nicht gehörende Dinge sich angeeignet, so daß ein paar Laien in Sachen DTP und Zeitung diese Rolle bereits in dieser Ausgabe übernehmen mußten. Eine Nachricht wann er erscheint gibt´s im nächsten Heft. Wir hoffen, daß unser Pilotprojekt trotz allen Umständen Euren Zuspruch findet.

Jan Peter Th. aus Düsseldorf schreibt:

Sehr geehrte Damen und Herren, zu Ihrem Heft 2/92 habe ich eine Frage bzw. Kritik vorzubringen. Probleme entstehen beim Compilierungsversuch Ihres Pascal-Kurses. Trotz korrekter Compilierung von SCHRIFT.PAS in SCHRIFT.TPU mit Turbo Pascal 6.0 gelingt eine Compilierung von SDEMO.PAS nicht. Die beiden EXE-Dateien von Ihnen - EGADEMO und SDEMO - laufen korrekt. Bei der Compilierung der PAS-Version kommt die Fehlermeldung "unknown identifier". Hängen bleibt es bei TEXT_MITTE, KREIS und DOPPEL_SCHRIFT. Die anderen PROCEDURES lassen sich isoliert korrekt compilieren. Trotz einiger PASCAL-Kenntnisse finde ich den Fehler nicht.

Antwort:

Hallo Jan - Problem gelöst: In Zeile 8 fehlt am Ende der Zeile eine geschweifte } (=Klammer zu). Beim Compilieren der Unit wird der Text zwischen Zeile 8 u. 12 als Kommentar angesehen und nicht mit compiliert. Weil die Zeilen als Kommentar gewertet werden, erkennt der Compiler auch keinen Fehler.

Siegfried K. aus Senden schreibt:

Sehr geehrte Damen und Herren, ihre softTime Ausgabe Jan./Febr. 1992 ist sicherlich nicht in Ihrem Hause Probe gelaufen. Sonst hätte sofort festgestellt werden müssen, daß die meiste dargebotenen Software nicht läuft. Versuchen Sie mal Pinball auf einem vernünftigem Rechner (386er ohne Co-Prozessor) zu spielen. Sie werden einen fantastischen Systemabsturz erleben. Spielen Sie es mal auf einem 486er. Man kommt leider nicht zum spielen. Wir haben es auf 6 verschiedenen Rechnern probiert, und es klappt nirgentwo. Die Adlib-

Songs eigentlich überhaupt keiner Werbung, denn was schlechteres habe ich noch nicht gehört. Die Adlib-Karte kann normalerweise wesentlich mehr. Bei Diggory hätte auch ein kurzer Hinweis genügt, daß man das Spiel nach Eingabe des Levels mit der Cursor - Down Taste beginnt (mit was den sonst). Ich hoffe doch, daß Sie mir von den angebotenen Spielen eine neue Diskette zusenden werden, die auf jedem Rechner lauffähig ist.

Antwort:

In diesem Fall müßte beim duplizieren ein Fehler unterlaufen sein. Eine neue Disk wird prompt zugestellt. Wenn bei Dir gute Adlib-Songs verstauben, die wir ohne Probleme veröffentlichen können - her damit.

Die Geschichte mit der Lauffähigkeit ist eine leidige Geschichte, was heutzutage alles an Rechnern/Grafikkarten verkauft wird. Nun gut, das Bemühen ist da und wir setzen unsere recht knapp bemessene Zeit von Ausgabe zu Ausgabe ein, um Probleme, durch Testdurchläufe an mehreren Rechnern/Grafikkarten usw. zu vermeiden.

Hans-Martin D. aus Grafenberg schreibt:

Sehr geehrte Damen und Herren, als Einsteiger in die Welt der PC's bin ich auf der Suche nach Literatur auch auf Ihre Zeitschrift gestoßen und war von Ihr begeistert. Schade finde ich, daß die beigelegete Diskette nur auf 5 1/4 „ im Zeitschriftenhandel erhältlich ist und Besitzer eines 3 1/2 „ - Laufwerkes die Diskette nur im Abo bekommen . Trotzdem lege ich meinem Brief die Abo-Anforderung für die Zeitschrift D.E.R. bei und verbleibe mit freundlichen Grüßen.

Antwort:

Super Martin Danke.

Wir würden gern auch 3 1/2 " im Zeitschriftenhandel anbieten, leider sind die Grossisten, die Deinen Händler beliefert haben nicht darauf eingerichtet, verschiedene Diskettenformate gezielt zu verteilen. Zu guter letzt kann es sogar sein, daß dein Händler wieder nur 5 1/4 " bekommt während andere Händler nur 3 1/2 " bekommen.

Jürgen K. aus Linkenheim teilte uns mit:
D-E-R Ausgabe 3/92
Zunächst möchte ich Ihnen mitteilen, daß auch mir die Aufmachung Ihrer Zeitschriften gefällt. Ich befinde mich zwar nicht im Besitz aller Ausgaben, doch greife ich immer wieder zu einer Ihrer Zeitschriften.
In der letzten D-E-R stellten Sie die Frage, nach den Kursen. Nun mich persönlich interessiert zwar am meisten die Sprach Turbo Pascal, trotz allem finde ich es immer wieder gut, wenn Kurse in den Magazin auftauchen. Der Computer ist schließlich nicht nur zum spielen da. Leider vermisse ich oft einen tieferen Einstieg in die Dateibehandlung-- auch in den verschiedenen Büchern! Das Thema Dateien ist in der Regel nach dem Aufbau einer Text bzw. Typisierten - Dateien zu ende. Doch wie sieht es mit Datenbanken oder indexsequentiellen Dateien aus.Da ich versuche Turbo Pascal selbst ohne Kurs zu erlernen und daher auch einige Bücher gekauft habe, bin ich darüber etwas enttäuscht. Die Handbücher (immerhin vier Stück) sind auch nicht unbedingt für Einsteiger gedacht!? Kurz, ich würde mich über eine tiefere Abhandlung der Dateien unter Turbo-Pascal sehr freuen bzw. über einen Tip privat, falls Sie keinen neuen Beitrag über Turbo Pascal einplanen.

Da ich meinen PC auch nicht nur für ernste Programme nutze, fiel mir in dem Beitrag Ihres Herrn Carsten Borgmeier auf ein kleiner Fehler auf ... oder gibt es zwei Ausgaben von Monkey Island II? Ich habe zwar nach dem Start des Programmes die Wahl zwischen zwei Spielstufen - Einsteiger und Profi - in beiden reicht es der guten Frau Mojo nicht, wenn ihr die Spucke, der Knochen und die Perücke gebracht werden. In jedem Falle möchte diese noch ein Kleidungsstück. Im einfachem Modus liegt dieses sauber gewaschen und gefaltet auf dem Bett von Largo. Im Profi - Spiel habe ich es leider noch nicht entdecken können. Das Spiel für Einsteiger ist auch dementsprechend einfach zu lösen.
Noch kurz zu dem Schreiben von Heiner Sch. aus Karlsruhe: Es ist traurig, daß immer wieder Disketten aus den Zeitschriften verschwinden, doch konnte die Verpackung in der Vergangenheit dies auch nicht verhindern. Man sah lediglich auf den ersten Blick, ob die Folie eingerissen war oder nicht. Doch mir machte noch kein Händler Schwierigkeiten, wenn ich kurz das Heft aufgeschlagen und nachgesehen habe. Daß mit Rücksicht auf die Umwelt von dieser Verpackung abgesehen wurde finde ich wirklich super!!!!
Zum guten Schluß. Ich fände es gut, wenn meine Probebestellung möglichst schnell bei mir im Briefkasten landet. Ansonsten macht weiter so.

Ihre Anfragen haben wir an die jeweiligen Redakteure weitergeleitet.
Die Geschichte mit Turbo Pascal ist noch nicht geklärt und Ihre Bestellung müßte schon bei Ihnen sein, wenn Sie diese Zeilen lesen.

Klaus P. aus Moers 1
Die D.E.R. kaufe ich mir seid etwa einem Jahr-solange habe ich auch einen PC. Zuvor benutzte ich den Schneider 6128 mit dem ich eigentlich zufrieden war. Doch mit der Zeit wurde er für mich etwas zu "klein" und dann bin ich umgestiegen.
Doch nun zur Frage Aktion:
Zwar verstehe ich sehr gut, daß die Umstellung des Verkaufs der Zeitschrift von der in Kunststoff eingeschweißten Versionin dieUmweltfreudliche Version hat auch seine Nachteile. Beim kauf der letzen Nummer der Zeitschrift ist mir folgendes passiert:
So hatte ich die Zeitschrift im Regal bei Orten zu Kasse geholt und an der Kasse auf den dafür vorgesehenen Tisch abgelegt. Als ich die Geldbörse aus der Tasche und das Geld daraus holte, sah ich gerade, wie die Kassiererin das Heft mit der Diskette sehr eng zusammen rollte, wie sie das auch mit anderen Zeitschriften tat. Natürlich hatte ich dann den den Erwerb dieses Heftes abgelehnt. Die Kassiererin entschuldigte sich mit den Worten: Ich kann nicht alle Zeitschriften kennen, in denen Disketten vorhanden sind; früher war es besser.
Was ich selber an dem DER beanstande ist, das dieser sehr unregelmäßig erscheint; einmal nach zwölf Tagen (August bis September im vergangenen Jahr), oder erst nach drei Monaten (war das nicht im Mai?).
Der wichtigste Grund, warum ich gerade diese Zeitschrift kaufe ist, das hier etwas wie die Grundlehrgänge der für einen Computerbenutzer wichtigen Computersprachen gebracht werden. Zwar wird beim Kauf eines Computers auch ein Buch mit diesen Sprachen beigefügt, doch wer liest da schon alles durch? Außerdem werden in diesen Kursen die Bearbeitungsgänge besser und genauer erklärt. Auch ich bin, wie viele andere Briefeschreiber mit dem Heft nicht ganz zufrieden, doch dann müßte das Heft und die Diskette viel umfangreicher und der Preis geringer sein, was schwer zu bewerkstelligen ist. Zwar wäre es mir lieber, wenn mehr Anwenderprogramme gebracht würden. Doch wie schon gesagt: Wichtiger für mich sind die Kurse sind die Kurse in den Heften.
Zwar gibt es auch preiswertere Computerzeitschriften mit für mich interessanteren Disketten, doch man muß Kompromisse schließen.
Antwort: Ja was soll man dazu denn noch vielleicht sahagen.
Aus unserer Hotline:
Frage: Level 6 zeigt 0 Punkte an, wenn man durchs rote Gras geht.
A: Nach durchlaufen des roten Seegrases darf solange der Piepston kommt, keine Diamant aufgenommen und keine Gitter geöffnet werden.
Frage: Computer meldet beim Start:
Unzulässiger Funktionsaufruf Zeile 0 vom Modul Diver an Adresse xxxx : xxxx
Beliebige Taste zum weiterfahren.
Antwort: So vorgehen!
COPY DIVER.C04 Sprite.bak
Copy Diver.hgc Diver C04
Hgcibm
Diver cga
-bei CGA Karte : Diver cga
-bei EGA Karte: Diver ega

Alles klar! Es ist Morgens um vier, die Leserbriefe sind erledigt wie ich.



DFÜ

und ihre

Möglichkeiten

Wer hat nicht schon einmal von Modems und Mailboxen gehört, von euch, konnte sich aber nicht vorstellen was das sein kann. Ich will nun versuchen euch eine Vorstellung zu vermitteln, von Datenfernübertragung und was man dadurch für Möglichkeiten hat. Es gibt kommerzielle Mailboxsysteme, aber der Grossteil ist den privaten Initiativen der jeweiligen Betreiber zu verdanken.

Eine Mailbox könnt ihr euch als grosses schwarzes Brett vorstellen. Dort könnt ihr Nachrichten schreiben, Fragen oder Probleme des Computers mit Gleichgesinnten durchsprechen. Um in eine Mailbox zu kommen, braucht ihr einen Computer und natürlich ein Modem mit dem Ihr eine Verbindung per Telefon herstellen könnt. Da die Bedingungen bei jedem Computer anders sind, will ich euch mit Infos nicht belasten.
Ausserdem braucht Ihr noch ein Terminalprogramm. Mit dem gebt ihr die Kommandos vom Computer zum Modem. Im folgenden gebe ich euch ein Beispiel, wie man sich in eine Box einwählt, die unter Remote Access betrieben wird. Der Standard beträgt 2400 Baud im Moment, ich gehe im weiteren von einem Hayes-kompatiblen Modem mit dieser Geschwindigkeit aus. Nachdem Ihr in eurem Terminal die Baudrate 2400,8 , keine Parität, 1 Stopbit eingestellt habt, kann es losgehen.

Mit ATDP „Nummer“ wählt ihr die Mailbox an, eventuelle Vorwahl nicht vergessen. Die Box meldet sich dann mit der Meldung „Press Escape twice“ for XXX BBS, danach kommt ihr in den Logon Screen.
Als Neuuser einer Box, werden euch ein paar Fragen gestellt. Diese bitte richtig beantworten, denn wenn die Box vernetzt ist, habt ihr auf eine grosse Anzahl von Brettern Zugriff, Datenschutz ist ganz-selbstverständlich. Nach dem Userantrag kann es bis zu 24 Stunden dauern, bis ihr vollen Zugriff habt. Bei den meisten Boxen könnt ihr
jedoch sofort herumschauen und lesen.Die Befehle werden in RA Boxen per Buchstabe eingegeben. Das heisst für das Filesystem könnte „ F „ der Befehl sein, gefolgt von einem CR. Die meisten Funktionen werden über Buchstaben gewählt, es muss jedoch nicht immer der erste Buchstabe des Wortes sein.

Da gibt es Bretter für den AMIGA, ATARI, MS-DOS (kompatible) und auch für fast jeden anderen Computertyp. Dort könnt ihr offen schreiben, oder privat an einen anderen User. In den weitaus meisten Boxen gibt es auch ein Filesystem. Dort könnt Ihr Public Domain oder Shareware Programme für euren Rechner "downloaden", um Gleichheit zu bewahren, muss man aber ab und zu auch was reinladen in die Box.

Die meisten Boxen sind in einem Netz, sei es nun das Zerberus oder das Fido Netz. Das heisst ihr könnt auch an User in anderen Boxen schreiben. Bis zu 500 Boxen können in einem solchen Netz sein, bei einem Durchschnitt von 100 Usern heisst das, ihr könnt bis zu 50.000 User erreichen mit einer Mail. Für Leute die was verkaufen wollen ist das ideal.

Im Anschluss findet ihr mal eine Liste der Mailboxen aus dem Bereich mit der Vorwahl 09xxx, diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ich wäre dankbar wenn mir andere Sysops eine Mailbox Liste aus ihrem Vorwahlbereich zukommen lassen würden.

Dieser Artikel soll nicht unbedingt eine Gebrauchsanweisung für Mailboxen sein, vielmehr eine Anregung für Leute, die sich für DFÜ interessieren, aber bisher keine Vorstellung davon hatten.

Viel Spass,

Thomas

P. S. Natürlich werde ich nach Umzug in unser neues Verlagsgebäude eine Mailbox installieren. Für Anregungen und Wünsche von euch freue ich mich bereits jetzt.

Galileo BBS - Mailboxliste 09

Nummer	bps	BBS-Name	Netz	Online	Ort	Rechner	Sysop
0911-405167	12/24	Maus Nürnberg	M	24 h	Nbg	IBM	?
0911-451623	HST	NASA BBS	FO	24 h	Nbg	286er	Bonsai
0911-452777	3-24	LINKSys Nbg.	Z	24 h	Nbg	IBM	Gabi
0911-454837	12/24	Pentagon BBS	FO	24 h	Nbg	286er	Boeller
0911-466307	HST	Mustang BBS 1	FZ	24 h	Nbg	386er	Ralf
0911-467904	3-24	Mustang BBS 2	FZ	24 h	Nbg	286er	Ralf
0911-468870	3-24	Galileo BBS	T	19-07h	Nbg	386er	Thomas
0911-484403	12/24	Orga BBS	?	24 h	Nbg	IBM	Werner
0911-528168	12/24	Merlin CBIS	F	24 h	Nbg	IBM	Merlin
0911-538985	3-24	Parabol	Z	24 h	Nbg	IBM	Parabol
0911-5709627	12/24	Avalon Port 1	F	24 h	Roe	386er	Horst
0911-5705983	PEP	Avalon Port 2	F	24 h	Roe	386er	Horst
0911-6312805	3-24	Phantom BBS	-	24 h	Nbg	386er	Robby
0911-634648	3-24	Silver Box	Z	24 h	Nbg	286er	Sylvester
0911-752395	HST	Nilpferd Port 1	EFO	24 h	Fue	386er	Joerg
0911-752684	HST	Nilpferd Port 2	EFO	24 h	Fue	386er	Joerg
0911-752799	HST	Nilpferd Port 3	EFO	24 h	Fue	386er	Joerg
0911-764441	HST	ASN Port 1	FMZ	24 h	Fue	IBM	Norbert
0911-7670397	HST	ASN Port 2	FMZ	24 h	Fue	IBM	Norbert
0911-796802	12/24	Body Box	EF	24 h	Fue	286er	Frank
0911-796998	3-24	LUMIS	-	24 h	Fue	286er	The Lord
0911-805577	HST	LINK-NJD	Z	24 h	Nbg	386er	Roland
0911-9933662	12/24	MSN 1200/2400	IN	24 h	Nbg	386er	Matthias
0911-9933663	300	MSN 300 bps	IN	24 h	Nbg	386er	Matthias
" 99336692	24/96	MSN 2400-9600	IN	24 h	Nbg	386er	Matthias
" 99336693	9600	MSN 9600 bps	IN	24 h	Nbg	386er	Matthias
09120-9939	3-24	J.A.T. Mailbox	INS	24 h	Lbg	286er	Joachim
09122-16490	HST	MAX-002	FMPZ	24 h	Swb	286er	Peter
09123-82863	12/24	Red Net	INS	12-02h	Lau	386er	Gollo
09131-14474	3-24	KIO-Box	-	24 h	Erl	ST	Kio
09131-208636	3-24	Andromedar BBS	FZ	24 h	Erl	IBM	Mirco
09131-51046	3-24	Starfire BBS	TO	24 h	Spa	386er	Markus
09131-67146	HST	Draco CBIS	FLO	24 h	Erl	386er	Palme
09131-992998	3-24	AME	IZ	24 h	Erl	386er	Klaus
09131-993447	12/24	NetLink/TMS	FL	24 h	Erl	386er	Thorsten
09151-70791	12/24	OPPS Port 1	-	24 h	Hbk	386er	Oskar
09151-70792	24/96	OPPS Port 2	-	24 h	Hbk	386er	Oskar
09163-363	HST	AMS	FZ	24 h	Dac	286er	Reinhold
09194-5931	3-24	EBS	AXZ	20-06h	Ebs	ST	Volker
09194-9672	3-24	Black Box	-	24 h	Ebs	ST	Snoopy
0921-58748	HST	DataDriver	FWSZ	24 h	Bay	386er	Holger
0921-67170	HST	PD-Shuttle	F	24 h	Bay	286er	Ulf
09241-5017	HST	Nightingale	F	24 h	Peg	IBM	Thomas
0931-286533	HST	Exolon	F	24 h	Wbg	IBM	Tom
0931-709029	3-24	MULTIMA 8 Ports	-	18-07h	Wbg	IBM	GeFoeKom
0951-51148	HST	BMS Bamberg	EF	24 h	Bam	386er	Rudolf
09622-3682	HST	Happy Rocky Box	F	24 h	Hir	386er	Rocky

Erläuterung Netze: A - Am Net E - Egg Net F - Fido Net I - InterNet L - Net Link M - Maus Net
N - Nbg Net O - Metro Net S - Sub Net T - Starfire Net W - WWIV-Net X - MagicNet Z - Zerberus Netz

Alle Angaben ohne Gewähr. Weitergabe ausdrücklich erlaubt. On- bzw. Offlinemeldungen bitte an Markus Risser, Starfire BBS, 09131-51046, weitergeben.

TEIL 9

GRAFIK-PROGRAMMIERUNG

Es gibt zwei Hauptbereiche, in denen Grafik auf einem normalen PC angewendet wird: Die „Geschäftsgrafik", bei der es darum geht, Einnahmen, Umsätze und andere - meißt fiskalische - Werte anschaulich darzustellen und der große Bereich der „Unterhaltungsgrafik", zu dem insbesondere Spiele gehören. In diesem Kursteil wenden wir uns dem ersten der beiden Themen zu.

8.5 Die Säulen der Grafik

Die häufigste Form, Werte grafisch darzustellen, ist die Säulengrafik. Das erste Programm dieses Kursteiles zeigt einen recht einfachen Weg dies zu erreichen. Wer den Kurs bisher verfolgt hat, wird kaum Probleme haben, die Programme dieser Ausgabe für eigene Zwecke anzupassen.

```
1000  DIM HABEN(12)
1010  DATA 1200,1100,-200,100,
      -1000,500,700,900,1300,
      300,-100,-500
1020  FOR MONAT% = 1 TO 12
1030     READ HABEN(MONAT%)
1040  NEXT MONAT%
1050  SCREEN 2 1060 MAX=100
1070  MIN=0
1080  FOR MONAT%=1 TO 12
1090     IF HABEN(MONAT%)>MAX THEN
         MAX=HABEN(MONAT%)
1100     IF HABEN(MONAT%)<MIN THEN
         MIN=HABEN(MONAT%)
1110  NEXT MONAT%
1120  WINDOW (0,MIN)-(12,MAX)
1130  FOR MONAT%=1 TO 12
1140     LINE (MONAT%-1,0)-
         (MONAT%,HABEN(MONAT%)),1,BF
1150  NEXT MONAT%
```

Gleich zu Beginn ein paar neue Befehle! Da es etwas mühsam wäre, bei jedem Ausprobieren des Grafikprogrammes immer wieder neu 12 Werte einzutippen, schreiben wir die Daten gleich ins Programm. Das geschieht mit der DATA-Anweisung in Zeile 1010. (DATA heißt „Daten".) Durch Kommata getrennt stehen hier mehrer Werte. ACHTUNG: Als Werte sind nur Konstanten (hier: Zahlen) erlaubt und keine Variablen!

In Zeile 1030 werden die Werte in die Feldvariable HABEN eingelesen. Anstelle des INPUT-Befehles steht hier der Befehl READ (= „Lese"). Hinter dem READ-Befehl



steht die Variable in die der nächste Wert aus der DATA-Zeile eingelesen wird. Ein interner DATA-Zeiger rückt dann zum nächsten Wert vor, sodaß kein Wert zweimal eingelesen wird.

An dieser Stelle sei kurz noch ein weiterer Befehl erklärt, der in unserem Programm nicht vorkommt: Sollen die gleichen Werte noch einmal eingelesen werden, muß der DATA-Zeiger ja wieder auf den Anfang der Daten gesetzt werden. Dies geschieht mit dem RESTORE-Befehl (= „Setze zurück"). Wird der Befehl alleine eingegeben wird der DATA-Zeiger auf den ersten Wert der ersten DATA-Zeile im Programm gesetzt. Folgt dem RESTORE eine Zeilennummer, wird der Zeiger auf den ersten Wert dieser Zeile gesetzt. So kann man also gezielt bestimmen, wo etwas gelesen wird.

Zurück zum Programm, das im Übrigen als „GRAPH1.BAS" auf der Heftdiskette ist:

In Zeile 1050 wird in den Bildschirm-Modus 2 (Wir erinnern uns: 640 * 200 Punkte in Schwarzweiß) geschaltet. Dann wird der Maximal- und der Minimalwert ermittelt um die Koordinaten des Bildschirms richtig zu setzen. Durch die Vorbelegung von MAX und MIN in den Zeilen 1060 und 1070 wird erreicht, daß auf jedem Fall der Bereich von 0 bis 100 dargestellt wird. In der Schleife von 1080 bis 1110 wird jeder der zwölf Werte daraufhin überprüft, ob er kleiner als MIN bzw. größer als MAX ist. Nötigenfalls werden die Variablen MIN und MAX entsprechend gesetzt. In unserem konkreten Fall könnten wir natürlich in Zeile 1010 nachsehen, welches die entsprechenden Werte sind, aber schließlich soll der Programmteil ja universell nutzbar sein.

In Zeile 1120 werden die Koordinaten in der Waagrechten von 0 - 12 und die in der Senkrechten von MIN bis MAX festgelegt. Die Säule des ersten Monats kann dann von 0 bis 1 reichen, die des zweiten von 1 bis 2, usw. In den letzten drei Zeilen werden dann die Säulen entsprechend gezeichnet. Waagrecht reicht eine Säule von MONAT%-1 bis MONAT% und senkrecht von 0 bis HABEN(MONAT%). Ist dieser Wert negativ, dann gehts halt nach unten.

Das Ergebnis des Programmes sieht doch noch recht plump aus, obwohl die Werte schon recht anschaulich dargestellt werden. Bevor wir die Säulengrafik etwas verbessern, soll kurz noch eine andere Grafik gezeigt werden: Das Linien-Diagramm. Lediglich ab Zeile 1130 ändert sich das Programm, das als „GRAPH2.BAS" auf der Diskette ist:

```
1130   LINE (0,0)-(12,0)
1140   PSET (0,0)
1150   FOR MONAT%=1 TO 12
1160   LINE -(MONAT%,HABEN(MONAT%)),1
1170   NEXT MONAT%
```

In Zeile 1130 wird zunächst die waagrechte Achse auf der Höhe 0 gezeichnet, damit deutlich wird, wo es positiv und wo negativ ist. Dann wird der Punkt (0,0) gesetzt. In Zeile 1160 ist eine Sonderform des LINE-Befehles zu sehen: Wenn das erste Koordinatenpaar weggelassen wird, dann wird vom zuletzt gezeichneten Punkt eine Linie zum zweiten Koordinatenpaar gezogen. So entsteht hier eine durchgezogene Linie von Punkt zu Punkt.

In „GRAPH3.BAS" verbessern wir ganz entschieden unsere Säulengrafik aus „GRAPH1.BAS". Hier sind nur die geänderten Zeilen ab Zeile 1020 aufgeführt; auf der Heftdiskette ist das komplette Listing:

```
1120   WINDOW (-1.2,MIN+MIN/2)
       -(12,MAX+MAX/2)
1130   LINE (0,MAX)-(12,MAX)
1140   LINE (0,0)-(12,0)
1150   LINE (0,MIN)-(12,MIN)
1160   LOCATE 3,1:PRINT MAX
1170   LOCATE 22,1:PRINT MIN
1180   FOR MONAT%=1 TO 12
1190    LINE(MONAT%-.8,0)
       -(MONAT%,HABEN(MONAT%)),1,BF
1200   NEXT MONAT%
1210   LOCATE 1,1 1220
       PRINT „JAHRESÜBERSICHT"
1230   LOCATE 24,1
1240   PRINT
       „JAN.  FEB.  MÄRZ  APR.
        MAI   JUNI  JULI  AUG.
        SEP.  OKT.  NOV.  DEZ.";
1250   A$=INPUT$(1)
```

In Zeile 1120 wird das Fenster nach oben und unten um jeweils 50% vergrößert, damit z.B. eine Überschrift und die Leiste mit den Monatsnamen hinpaßt. Auch nach vorne wird es vergößert, damit auch dort Werte angezeigt werden können. Außerdem gibt es eine waagrechte Linie beim Maximalwert und eine beim Minimalwert. Beide Werte werden vor den Linien ausgegeben (Zeilen 1060 und 1070). Damit die Säulen etwas Abstand voneinander gewinnen, werden sie auf 80% ihrer Breite geschmälert, sodaß sie jetzt nur noch von MONAT%-0.8 bis MONAT% gehen. In den Zeilen 1210 bis 1240 wird noch die Überschrift und die Beschriftung der Zeit-Achse ausgegeben. WICHTIG: Zeile 1240 muß mit einem Semikolon abgeschlossen werden, da sonst der Bildschirm um 1 nach oben verschoben wird. Zeile 1250 wartet auf einen beliebigen Tastendruck.

8.6 Schwarzweiße Vielfalt: Füllmuster

„Ist ja ganz nett!", wird der Chef zu Ihrer Geschäftsgrafik sagen, „Aber könnten sich die Säulen nicht etwas mehr voneinander unterscheiden?"

Wer ein neueres GW-BASIC und mindestens eine EGA-Karte hat, kann nun einfach SCREEN 2 durch SCREEN 9 ersetzen und schreibt statt der Farbe „1" in Zeile 1190 den Ausdruck „1+MONAT%" und schon ist die Grafik gestochen scharf und schön bunt.

Aber auch für die CGA-Karte und Monochrome Bildschirme gibt es eine Möglichkeit: GW-BASIC und P-BASIC bieten eine Möglichkeit, Flächen mit Muster auszufüllen. Dabei wird ein Muster durch eine Zeichenkette mit bis zu 64 Zeichen definiert. In unserem Beispiel werden die Muster durch Zeichenketten mit vier Zeichen definiert. Um zu verstehen, wie das vor sich geht, nehmen wir die Definition des ersten Musters:

MUSTER$(1)=
CHR$(&H11) + CHR$(&H22) +
CHR$(&H44) + CHR$(&H88)

Das „&H" vor den Ziffern sagt aus, daß die nachfolgenden Ziffern dem Hexadezimalsystem entnommen sind, daß durch die 16 Ziffern 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E und F dargestellt wird. Natürlich könnten wir ebenso die entsprechenden Dezimalzahlen benutzen, nur wäre dann die Bedeutung nicht so deutlich. Jede der Ziffern kann durch eine vierstellige Binär-Zahl dargestellt werden, die aus Nullen oder Einsen besteht. Eine zweistellige Hexadezimalzahl entspricht daher einer achtstelligen Binärzahl. Folgende Tabelle stellt Binärzahlen, Hexadezimalzahlen und Dezimalzahlen gegenüber:

0000	0	0
0001	1	1
0010	2	2
0011	3	3
0100	4	4
0101	5	5
0110	6	6
0111	7	7
1000	8	8
1001	9	9
1010	A	10
1011	B	11
1100	C	12
1101	D	13
1110	E	14
1111	F	15

Wenn wir jetzt noch wissen, daß jedes Zeichen der Muster-Zeichenkette eine Zeile des Musters darstellt, können wir die oben erwähnte Zeichenkette folgendermaßen darstellen:

CHR$(&H11) :	00010001
CHR$(&H22) :	00100010
CHR$(&H44) :	01000100
CHR$(&H88) :	10001000

Überall da, wo eine 0 steht, wird ein Punkt in der Hintergrundfarbe gesetzt (im SCREEN-Modus 2 schwarz) und da, wo eine 1 steht, ein Punkt in der Vordergrundfarbe. Muster 1 zeigt also diagonale Linien. Ebenso können wir die anderen Muster durchschauen, bzw. eigene Muster entwickeln.

Um die Muster auf den Bildschirm zu bringen, wird die Säule jetzt nicht mehr gefüllt gezeichnet, sondern nur noch als Rechteck:

LINE (MONAT%-.8,0)-(MONAT%, HABEN(MONAT%)),1,B

In der nächsten Zeile wird dann mit dem PAINT-Befehl ausgehend von der Mitte des Rechteckes das Muster gezeichnet. An der Position, an der bisher beim PAINT-Befehl die Ausfüllfarbe angegeben war, wird nun die Zeichenkette mit dem Muster angegeben:

PAINT(MONAT%-.4, HABEN(MONAT%) / 2),MUSTER$(MONAT%),1

Übrigens: Werfen Sie jetzt nicht Ihren Monitor weg. Es ist lediglich eine optische Täuschung, daß Säule 1 und 2 auseinanderstreben. Diese wird dadurch erzeugt, daß hier zwei gegenläufige Diagonalmuster Verwendung finden. In der harten Geschäftspraxis wird man derartige „Gags" natürlich durch andere Anordnung der Muster vermeiden.

Eine weitere Neuerung zeigt dieses Programm: Auch Linien, die mit LINE gezeichnet werden, können ein Muster bekommen:

LINE (0,MAX)-(12,MAX),,,&HCCCC

Hier wird ein zusätzlicher Parameter verwandt, der das Linienmuster angibt. Dieser ist ein 16-Bit-Wert, d.h. er besteht aus 4 Hexadezimalziffern, die aneinandergereiht das Muster ergeben:

&HCCCC : 1100110011001100

Auch hier sind mit obiger Tabelle beliebe Muster, die aus 16 Punkten bestehen, realisierbar.

Im Übrigen können auch Besitzer von EGA- und VGA-Karten die Muster sinnvoll einsetzen, um mehr „Füllungen" erzeugen zu können, als die 16 vorhandenen Farben. Durch Einsatz des Musters 10 aus unserem Programm können bei geschickter Wahl von Vor- und Hintergrundfarbe mehrere 100 Farbtöne aus den vorhanden 16 Farben gezaubert werden, da das Auge so kleine Muster kaum noch auflösen kann.

8.7 Torte ohne Kalorien: Tortengrafik

Sehr beliebt, aber nicht ganz so einfach zu erzeugen, sind die sogenannten Tortengrafiken. Ein Beispiel finden Sie in „GRAPH5.BAS" auf der Heftdiskette:

```
1000  DIM EIN(12),MUSTER$(12)
1010  DATA 1200,1100,200,190,
      1000,500,700,900,1300,
      300,1000,500
1020  FOR MONAT% = 1 TO 12
1030     READ EIN(MONAT%)
1040  NEXT MONAT%
1050  MUSTER$(1)=CHR$(&H11)
      +CHR$(&H22)+CHR$(&H44)
      +CHR$(&H88)
1060  MUSTER$(2)=CHR$(&H88)
      +CHR$(&H44)+CHR$(&H22)
      +CHR$(&H11)
1070  MUSTER$(3)=CHR$(&H99)
      +CHR$(&H66)+CHR$(&H66)
      +CHR$(&H99)
1080  MUSTER$(4) =CHR$(&HFF)
      +CHR$(&H0)+CHR$(&HFF)
      +CHR$(&H0)
1090  MUSTER$(5) =CHR$(&H0)
      +CHR$(&HFF)+CHR$(&HFF)
      +CHR$(&H0)
1100  MUSTER$(6) =CHR$(&HAA)
      +CHR$(&HAA)+CHR$(&HAA)
      +CHR$(&HAA)
1110  MUSTER$(7) =CHR$(&H11)
      +CHR$(&H11)+CHR$(&H11)
      +CHR$(&H11)
1120  MUSTER$(8) =CHR$(&H0)
      +CHR$(&H66)+CHR$(&H66)
      +CHR$(&H0)
1130 MUSTER$(9)=CHR$(&HFF)
      +CHR$(&H99)+CHR$(&H99)
      +CHR$(&HFF)
1140  MUSTER$(10)=CHR$(&H55)
      +CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)
      +CHR$(&HAA)
1150  MUSTER$(11)=CHR$(&H0)
      +CHR$(&H44)+CHR$(&H0)
      +CHR$(&H44)
1160  MUSTER$(12)=CHR$(&HFF)
      +CHR$(&HDD)+CHR$(&HFF)
      +CHR$(&HDD)
1170  SCREEN 2
1180  GESAMT=0
1190  PI2=8*ATN(1)
1200  FOR MONAT%=1 TO 12
1210     GESAMT=GESAMT+EIN(MONAT%)
1220  NEXT MONAT%
1230  WINDOW (-1.5,-1.2)-(1.5,1.2)
1240  VON=0 1250 FOR MONAT%=1 TO 12
1260  PROZ=EIN(MONAT%)/GESAMT
1270  BIS=VON+PROZ*PI2:
      BIS2=VON+PROZ/2*PI2
1280  CIRCLE (0,0),1,1,-VON,-BIS,.4
1290  PAINT
      (COS(BIS2)*.9,SIN(BIS2)*.9),
      MUSTER$(MONAT%),1
1300  VON=BIS
1310  NEXT MONAT%
1320  LOCATE 1,1
1330  PRINT „JAHRESÜBERSICHT"
1340  LOCATE 24,1
1350  PRINT „      100 % =";GESAMT;
1360  A$=INPUT$(1)
```

Eine Tortengrafik zeigt die Aufteilung eines Ganzen in seine Einzelteile. In unserem Beispiel werden die Jahreseinnahmen nach Monaten aufgeteilt. Negative Werte können in einer Tortengrafik nicht dargestellt werden.

In Zeile 1190 wird der Wert für zwei mal PI errechnet. Mittels der Arcustangens-Funktion ATN ist das sehr genau möglich, da ja 4 mal der Arcustangens von 1 genau PI ergibt. Der Wert PI2 (= 2 * PI) wird benötigt, da dieses ja der Umfang des Kreises im Bogenmaß ist. In den Zeilen 1200 bis 1220 wird das ganze Jahreseinkommen eines armen Programmierers ermittelt.

In Zeile 1230 wird ein Koordinatensystem festgelegt, in dem ein Kreis mit dem Radius 1 auf dem Bildschirm rund erscheinen kann. In Zeile 1240 wird der Startwinkel VON mit 0 vorbelegt.

Zeile 1260: Es wird errechnet welcher Bruchteil des Ganzen im aktuellen Monat erzielt wurde.

Zeile 1270: Dieser Bruchteil wird in den entsprechenden Winkel umgerechnet und zu VON addiert. Das Ergebnis wird in BIS gespeichert. BIS2 ergibt einen Winkel, der genau zwischen VON und BIS liegt und wird zum Ausfüllen des Kreissegmentes benötigt.

Zeile 1280: Das Kreissegment wird gezeichnet. Das Minuszeichen vor dem Start- und Ende-Winkel bewirkt, das Linien zum Mittelpunkt des Kreises gezeichnet werden und so die typischen „Tortenstücke" entstehen. Der Stauchungsfaktor 0.4 ist im benutzten SCREEN-Modus nötig, damit der Kreis schön rund wird und zum Koordinatensystem paßt. Das ist wegen der nächsten Zeile wichtig.

Zeile 1290: Ausgehend von einem Punkt, der im Abstand 0.9 bom Mittelpunkt in der Mitte des Kreissegmentes liegt, wird dieses mit dem entsprechenden Füllmuster gefüllt. Für Mathe-Fans: Die Punkte (COS(W) *R, SIN(W)*R) liegen auf einer Kreisbahn mit dem Radius R. W ist dabei der Winkel, der von 0 bis 2 * PI geht. Folgendes Miniprogramm würde also einen Kreis mit dem Radius R um

den Mittelpunkt (0,0) zeichnen:
FOR W=0 TO 8*ATN(1) STEP .01 PSET (COS(W)*R,SIN(W)*R),1 NEXT W

Zeile 1300: Der Endwinkel für den augenblicklichen Monat wird zum Startwinkel für den nächsten.
Zum Schluß noch ein kleiner Tip zum selber ausprobieren: Wenn man in Zeile 1280 statt der Koordinaten (0,0) die Koordinaten (COS(BIS2)*.1,SIN(BIS2)*.1) einsetzt, erhält man eine „explodierende" Torte.

NEUE BEFEHLE UND FUNKTIONEN

ATN(n) — Der Arcustangens des Winkels n (Bogenmaß)

SIN(n) — Der Sinus des Winkels n (Bogenmaß)

COS(n) — Der Kosinus des Winkels n (Bogenmaß)

TAN(n) — Der Tangens des Winkels n (Bogenmaß)

LINE -(x,y),c — Es wird eine Linie vom zuletzt gezeichneten Punkt nach (x,y) gezeichnet.

LINE (x1,y1)-(x2,y2),c,,m — Es wird eine Linie von (x1,y1) nach (x2,y2) in der Farbe c gezeichnet und dabei das Linienmuster verwandt, daß die 16 Bits von m ergeben.

PAINT (x,y),m$,c2 — Um Punkt (x,y) wird ein Bereich bis zur Begrenzung in der Farbe c2 mit dem Muster m$ ausgefüllt.

DATA w1,w2,w3 — Hinterlegung von Daten direkt im Programm. Es können sowohl numerische Daten als auch Zeichenketten hinterlegt werden

READ var — Die nächste Zahl bzw. der nächste String wird aus der DATA-Zeile gelesen

RESTORE <Zeile> — Der Datenzeiger wird auf die angegebene Zeile bzw. den Anfang des Programmes gesetzt

IM NÄCHSTEN KURSTEIL

lernen wir endlich die Sprites-Befehle GET und PUT kennen und lesen mit POINT, was sich auf dem Bildschirm befindet. Anschließend wenden wir uns den Sounds zu, die unser PC beherrscht. Im 10. Kursteil werden wird dann ein kleines Spiel in P-BASIC schreiben und damit den BASIC-Interpreter abschließen.

Frage-Aktion an alle Leser!

Um den D.E.R. optimal auszustatten, wäre für uns wichtig zu wissen, welche Kurse erweitert, verbessert, gekürzt oder beendet werden sollen. Schließlich ist der D.E.R. für den Leser gedacht und somit interessiert uns Ihre Meinung ganz besonders. Eine Postkarte an uns wäre Antwort genug (es darf aber ruhig ein bischen mehr sein). Ihre Mühe wird belohnt! Von den Meinungs-Einsendungen verlosen wir Jahres-Abos vom D.E.R.. Wenn Sie sich also für unsere Kurse (BASIC, MS-DOS, Pascal) interessieren, sollten Sie uns "auf alle Fälle" Bescheid geben. Sie entscheiden selbst über "JA" oder "NEIN" zu den Computerkursen in diesem Magazin. Ihre Einsendungen bitte an D.E.R., Abt. Redaktion.

Achtung Hotline:

Für alle Fanatiker von D.E.R., softtime, DiscWizard, SPEZIAL!

Neue Zeiten:
Di.: 11.30 - 16.00
Mi.: 15.00 - 19.00
Fr.: 16.00 - 19.00

Neue Rufnummer: 0731/9277717

wir suchen

wir suchen SOFTWARE wir suchen Leser des D.E.R., die selber schon einmal Programme geschrieben haben.
Zur Veröffentlichung in diesem Magazin sind wir ständig auf der Suche nach guter Software. Ob Spiele, Anwendersoftware oder Utilities - jedes Programm ist gerne gesehen. Natürlich werden Ihre Bemühungen auch honoriert. Sie können uns die Rechte an Ihren Programmen verkaufen oder eine Nutzungsgebühr für eine Veröffentlichung erhalten. Senden Sie einfach ein Ansichtsexemplar an die D.E.R.-Redaktion. Wir werden uns nach Prüfung mit Ihnen in Verbindung setzen und alles weitere vereinbaren. Schreiben Sie an: Verlag Simon, Postfach 3566, 7900 Ulm

wir suchen

TYPESETTER PC

Typesetter erlaubt freies Arbeiten und als einzige Beschränkung gilt logischerweise der Rand der Seite.
Typesetter gibt es fast so lange wie PrintMaster, denn schon auf den älteren Atari-8-Bit-Computern (z.B. XL) war das Programm vorhanden.
Seit geraumer Zeit ist es auch für die PC-Gemeinde da.

Anders als "richtige" DTP-Systeme hat Typesetter die Aufgabe, auf jedem PC lauffähig zu sein und gute Ergebnisse zu liefern. Genau das richtige Programm für Leute, die Einladungen und keine Zeitschriftenseiten entwerfen möchten. Leider ist auch Typesetter (wie PrintMaster/ LightningPress siehe DER 3/92, S. 54) nicht fähig, Fremdformate (PCX, GEM, MAC usw.) zu lesen, was ein größerer Nachteil ist als man glaubt, denn im Gegensatz zu LightningPress liegen Typesetter nur drei Icons bei. Zwar gibt es innerhalb des Programmes einen Pixel-Editor zum einfachen Erstellen solcher Icons, aber diese Aufgabe ist meist nicht jedermanns Sache. Und auch die Screen-Funktion, welche das Laden eines Bildschirminhaltes erlaubt, gleicht diesen Nachteil nicht aus. Man kann zwar Grafiken im "BLOAD-Format" laden oder mit dem Programm CBEAM Bildschirm-Inhalte anderer Programme in eine für die Typesetter Screen-Funktion lesbare Dateien speichern, doch auch dieses ist umständlich, da man ein solches Bild später innerhalb des Grafik-Editors bearbeiten muß. In den meisten Fällen reicht es aber aus, die überflüssigen Ränder um die eigentliche Grafik herum abzuschneiden, um das Bild auf Icon-Größe zu bringen. Ansonsten kann man das Bild verkleinern oder vergrößern, da zahlreiche Funktionen hierfür vorhanden sind.

Zwar ist die fehlende Unterstützung anderer Formate (mit Ausnahme von BLOAD) unverzeihbar, dafür hat Typesetter aber einige besondere Fähigkeiten, die fehlende und meist teuere Hardware per Software ausgleichen. Das hierfür beste Beispiel ist sicherlich die Print-Funktion. Innerhalb dieser gibt es eine Preview-Funktion, die in WYSIWYG-Darstellung (What You See Is What You Get) eine Druckerseite auf dem Bildschirm darstellt. Desweiteren gibt es beim Druckvorgang die Möglichkeit, zwischen vier Verfahren zu wählen, die eine unterschiedliche Qualität der Druckerausgabe zu Folge haben. So kann man in einem draftähnlichen Modus schnell aber recht genau drucken lassen, falls man der Preview-Funktion mißtraut.

Das nächstbessere Verfahren läßt das Dokument mit den eigentlichen Möglichkeiten des Druckers ausgeben. Die nächsten beiden bieten jeweils per Software verbesserte Qualität des Ausdruckes, bis hin zu einem Ausdruck, den man leicht mit dem eines Tintenstrahl-Druckers oder eines billigen Laserdruckers verwechseln könnte. Leider werden bei dieser letzten Methode, Bilder oder vielmehr digitalisierte Grafiken, mit geringen Helligkeits-Unterschieden recht schlecht zur Geltung gebracht. Somit ist die "Fast-Laser-Funktion" nur für einfache Icons und Text, vor allem aber Überschriften gedacht. Und hier finden wir einen weiteren Vorteil von Typesetter: Schriftarten und Textbearbeitung. Hierbei unterscheidet das Programm zwischen vordefinierten Schriftarten (Bit Mapped), die wie bei Lightning Press von der Diskette/Festplatte geladen werden können und Vektor-Schriften, die als Vektorgrafiken gespeichert sind und sich nach dem Laden beliebig manipulieren lassen, ohne das zu dünne oder zu dicke Ränder oder Ecken entstehen, wie es bei pixelorientierten Schriften der Fall ist.

Was den Editor an sich angeht, hat man bei Typesetter eine sehr gute Lösung gefunden, nämlich die interne Trennung zwischen der Text- und Grafikfunktionsebene. In der Ersten muß man zwar auf die Mausbedienung verzichten und mit den Cursortasten arbeiten, doch dieses läßt sich fast so gut wie mit der Maus bewerkstelligen. Ein besonderes Feature, welches hier unbedingt erwähnt werden muß, ist die, von der Textverarbeitungsseite her gesehen, ungewöhnliche Funktionsbelegung der Backspace-Taste. Mit den Cursortasten sowie der Leertaste bewegt man den Cursor, der bei Typesetter die früher gern verwendete Fadenkreuzform hat, jeweils um ein Zeichen in die jeweilige Richtung. Mit der Backspace-Taste hingegen nicht, wie von einer Textverarbeitung gewohnt, um ein Zeichen nach rechts, wobei dieses gelöscht wird, sondern die Bewegung findet in Pixelabständen statt, so daß man sehr genau auch innerhalb von Bildern und Icons arbeiten kann. Leider hat man keine Funktion in den Text-Editionsteil integriert, die der normalen Backspace-Funktion entspricht, was auf die Dauer gewöhnungsbedürftig ist, weil man mit etwas anderem von der restlichen DOS-Softwarewelt vertraut ist.

Beim Umschalten in den grafischen Teil des Editors wird der Bildschirminhalt nicht verändert und man bekommt die Umschaltung nur an der untersten Zeile zu spüren. Im Grafikmodus steht dem Anwender eine normalerweise nur sehr schwer überschaubare Anzahl von Funktion und der dazugehörigen Optionen.

Dank einer verschachtelten Menüstruktur mit einfachen Fenstermenüs bleibt aber alles recht übersichtlich. Von den Standartfunktionen wie Kreis, Linie, Rechteck usw. abgesehen, bietet Typesetter eine Reihe weiterer Funktionen für die eher fortgeschrittene Grafikbearbeitung, die in der Menüstruktur auch schwieriger zugänglich sind, da sie nicht oft verwendet werden.

Ein weiteres Kapitel in den Funktionen des Grafikteiles sind die Bildschirmfunktionen, die beispielsweise das Verschieben des Sichtfeldes, Kippen, Invertieren, Verkleinern und Vergrößern von Bildausschnitten ermöglichen. Wie nur unschwer festzustellen, wird man mit einer Anzahl von Funktionen begrüßt, die, zumindest am Anfang, kaum zu überschauen sind. Dennoch ist es nicht allzu schwer, sich den Sinn der genannten Funktionen vorzustellen, da viele schon von der Bezeichnung her selbsterklärend sind. Davon unabhängig, wieviele Funktionen Typesetter PC bereitstellt, ist es nur ein einfaches, nicht voll ausgereiftes Programm, welches wirklich nur zu einfachen Aufgaben verwendet werden kann.

Der Vorteil ist aber die Unterstützung der Herkules-Grafikkarte über dafür eigens konstruierten Emulator, so daß Typesetter nicht nur auf CGA-Personal-Computern gestartet werden kann, vor allem, wenn an diesen Geräten nur ein Laufwerk vorhanden ist. Und von diesen einfachen PCs gibt es (noch) mehr als man glaubt . . . ■

TESCA

TESCA (TExt & SCAn) ist eines der wenigen "Made in Germany-Programme", die man in diesem Bereich findet. Das von Dr. R. Leitner geschriebene Programm arbeitet ausschließlich im VGA-Modus und dient zum vereinigen von Text und Bildern.

Hierbei ist es möglich, Bilder einzuscannen, da TESCA diverse Scanner unterstützt. Die Bedienung ist zwar sehr einfach, wenn auch ein wenig ungewöhnlich und eher einem kleineren CAD-Programm angemessen.Schon anhand der mitgelieferten Muster-Datei kann man sehen, überwelche Fähigkeiten TESCA verfügt.

Wie bereits erwähnt, dient TESCA zum Verbinden von Texten und Bildern. Für den Text besitzt TESCA einen sehr komfortablen Editor, mit dem wie mit einer Textverarbeitung vorgegangen werden kann. Zusätzlich zu den üblichen Editor-Funktionen, verfügt das Programm (in der Shareware-Version zumindest) über nur eine Schriftart, die sich mit den wichtigsten Attributen versehen läßt.

Was die Grafikeinbindung betrifft, so kann man Bilder sowohl scannen, wie auch von der Diskette laden, wobei die Unterstützung vor allem dem PCX-Format gilt. Es ist natürlich keinesfalls notwendig, die zu verarbeitenden Bilder im aktuellen Verzeichnis zu lagern, da TESCA ein ausgezeichnetes Dateihandling integriert wurde, welches man sonst nur von Desktop oder einige anderen Benutzeroberflächen her kennt.

Und wenn das Dokument erst mal fertig oder zumindest weit fortgeschritten ist, kann man es natürlich ausdrucken, wobei eine breite Palette von Standartdruckern ziemlich gut unterstützt wird. Wie es sich für ein gutes Grafikprogramm gehört, ist auch TESCA mit einer bemerkenswerten und übersichtlichen Layout- und Preview-Funktion ausgestattet. Und da bereits das Thema Layout angesprochen wird, darf keinesfalls das Vorhandensein vieler Seitenformatierungs-Funktionen unerwähnt bleiben. Leider hat jede Münze zwei Seiten. So mußte beim Programmtest festgestellt werden, daß zumindest die Sharewareausführung von TESCA nicht mit jedem Maustreiber zusammenarbeitet. Beispielsweise ließ sich das Programm keinesfalls mit dem AMOUSE-Treiber bedienen, so daß in einem solchen Fall auf die Tastatur zurückgegriffen werden muß, was die Bedienung weitgehend erschwert. Falls Sie aber eine Genius-Maus Ihr Eigen nennen können, brauchen Sie sich keine Gedanken über diesen Fehler zu machen, denn damit gings einwandfrei. *LM* ■

Anzeige

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 7,--

(Kopiergebühr)

PD2001 POET Generator V1.1
Mit diesem netten Programm kann man sich ganz einfach Gedichte aus bestehenden Texten generieren lassen.
Programmgrösse: 386.223 Bytes
Stichwort: POESIE

PD2002 DATENFUCHS APT
bedeutet Adressen-Plus-Text. Dieses Programm beinhaltet eine Adressenverwaltung mit integriertem Editor und integrierter Postverwaltung. Das Programm ist sehr schnell und außerdem Netzwerkfähig.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT-aufwärts
Stichwort: Adressen

PD2003 FM-VIDEO V2.0
FM-VIDEO ist eine komplett menügeführte leistungsstarke Videoverwaltung, mit der Sie komfortabel Ihren Kassettenbestand verwalten können. Geschrieben wurde das Programm in der Programmiersprache Turbo-Pascal, die Daten werden im dBase-Format abgespeichert.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: MS-DOS-DR-DOS ab Vers. 5.0, mind. 512 kB Arbeitsspeicher, Festplatte oder 2Laufwerke. Bei Benutzung eines DR-DOS mit Versionsnummer < 5.0 kann es zu Fehlern kommen, da dieses nicht 100%ig MS-DOS-kompatibel ist.
Programmgrösse: 401.338 Bytes
Stichwort: Datei

PD2004 STARS 2000 V2.1
Freddy Fischer zeigt uns mit diesem sehr schnellen Planetarium was man aus seinem Rechner so alles herausholen kann. Einzelne Sternenbilder können mit oder ohne ihre Umgebung dargestellt werden. Die Namen von angeklickten Sternen werden umgehend angegeben. Sternenbilder können gesucht werden.
Programmgrösse: 263.531 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: EGA/VGA/Maus
Stichwort: Astronomie

PD2005 STARSIDE V2.4
Dieses Programm lässt die Suche nach einzelnen Objekten ebenso zu, wie die Darstellung von Sternen-Karten von jedem Punkt der Erde aus gesehen. Ausserdem kann jederzeit gezoomt werden, und somit ein Teleskopeffekt nachempfunden werden.
Programmgrösse: 312.110 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: EGA/VGA
Stichwort: Astronomie

PD2006 SKYGLOBE 2.5
ist ein Planetariumprogramm der Spitzenklasse. Es werden bis zu 15.000 Sterne dargestellt, die sich auch noch am Bildschirm bewegen. Selbstverständlich lassen sich alle Sternenbilder und Sternzeichen darstellen. Die Rotationsgeschwindigkeit lässt sich verändern, Zoomfunktion und Ausdruckmöglichkeit sind weitere Menuepunkte, wie auch die Möglichkeit, die Helligkeit der Sterne zu verändern. Die gesamte Bedienung des Programmes ist sehr einfach.
Programmgrösse: 350.348 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: CGA/EGA/VGA
Stichwort: Astonomie

PD2007 & PD2008 PC-PLANETARIUM V2.0
simuliert den Sternenhimmel über jeden Ort der Erde vom 1. bis zum 10000. Jahrhundert. Es liefert die Mondzeiten ebenso, wie den Beginn der Dämmerung. Der Zeitablauf ist frei einstellbar, somit sind frei definierte Animationen möglich. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 655.473 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte Herk/ EGA/VGA
Stichwort: Astronomie

PD2009 & PD2010 BLUE-SKY V1.2
Das Programm stellt auf der Grundlage des „YALE-CATALOG OF BRIGHT "STARS" fast den ganzen Sternenhimmel von jedem beliebigen Ort unserer Erde aus gesehen, und zu jeder beliebigen Zeit, dar. Sehr gute Programmführung mit den Funktions-Tasten. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 1.700.577 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte EGA/ VGA

Stichwort: Astronomie

PD2011 STARWARE 3.10
Das Programm arbeitet in dieser Version nun auch mit dem Coprozessor zusammen und ist dadurch sehr schnell. Natürlich läuft es auch „nur mit der CPU". Es sticht durch seine umfangreichen Einstellmöglichkeiten hervor, und ist doch leicht zu handhaben. Die Maus wird unterstützt, so daß bequem einzelne Sterne abgefragt werden können.
Programmgrösse: 360.803 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: EGA/VGA, Festplatte empfohlen
Stichwort: Astronomie

PD2012 VGA-STAR V 8911
Für Basicprogrammierer sehr interessant ist dieses Programm, da der Programmcode in Quickbasic mit dabei ist. Eine ausführliche Beschreibung, sowie eine Mausunterstützung haben wir bei VGA-STAR David H. Ransom zu verdanken.
Programmgrösse: 216.557 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: VGA, Festplatte empfohlen.
Stichwort: Astronomie

PD2013 & PD2014 DEEP SPACE V 3.0
Ein Astronomieprogramm der auserlesen Klasse. Dieses Programm lässt fast keine Wünsche offen. Druckerausgabe auf 9-24 Nadlern/HP Laserjet II, Anzeige von Planetenbahnen, bis zu 250.000 Sterne und 10.000 Galaxien werden dargestellt. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 1.867.158 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: VGA Festplatte
Stichwort: Astronomie

PD2015 TEXE V1.0
Mit TEXE gibt uns Raymund Payette ein einfach zu bedienendes Programm in die Hand, mit dem man ganz einfach einen ASCII-Text (bis zu 2000 Seiten) in ein EXE-File verwandeln kann. Der Text lässt sich dann seitenweise weiterschalten, und somit ganz bequem durchlesen. Mit ausführlicher Beschreibung.
Programmgrösse: 120.834 Bytes
Stichwort: Texte

PD2016 PAVS V1.21
Mit PAVS bietet sich ein weiteres Programm zur Bekämpfung von Computerviren an. Die ausführliche deutsche Beschreibung führt jeden Benutzer in die Handhabung und Problematik der Virenbekämpfung und Infektionsverhinderung ein. Das Programm kennt und vernichtet in dieser Version 667 dieser Plagegeister.
Programmgrösse: 187.445 Bytes
Stichwort: Virus

PD2017 & PD2018 TEXTER-PC V2.55
Ein absolutes „Muss" für jeden, der sich noch kein Profiprogramm zugelegt hat, ist TEXTER-PC. Dieses Programm bietet alles was man von einem spitzenmäsigen Textverarbeitungsprogramm erwartet. Einfache Druckereinstellung, Serienbrieffunktion, Blocksatz mit- und ohne Wordwrap, verschiedene Fonts, volle Mausunterstützung, Anzeige aller F-Tastenbelegungen am unteren Bildschirmrand (umschaltbar) und vieles mehr. Eines der besten Shareware-programme zur Textverarbeitung mit einem fantastischen Shareware-Registrierpreis von DM 49,- . Vielen
Dank für dieses Superding an W. Vrancken. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 635.114 Bytes
Stichwort: Texte

PD2019 & PD2020 AKZENT V1.33
Wer schon mit WORD gearbeitet hat, der wird sich mit diesem Supertextverarbeitungsprogramm AKZENT nicht schwer tun. Es bietet alle Funktionen, die einem das Schreiben auf der grafischen Oberfläche sehr leicht machen. Einige Funktionen ganz kurz: Volles WYSWYG; Grafikeinbindung (die Grafik lässt sich jederzeit mit der Maus verschieben und der Text fliesst automatisch neu um das Bild); Inhalts- und Stichwortverzeichnisse; Kopf- und Fußzeilen; Fußnoten; Mehrspaltensatz; Druckvorschau mit Lupenfunktionen; integrierter Graphikeditor; Textbausteinbenutzung und anlegung; usw. usw. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 3.699.733 Bytes
Stichwort: Texte

PD2021 FM-MUSIKARCHIV V1.1
FM-MUSIKARCHIV V1.1 ist eine Dateiverwaltung zum Archivieren von Tonträgern aller Art. Die vielen Funktionsmöglichkeiten wie suchen, ändern, löschen, markieren von verliehen Tonträgern, usw., erlauben eine optimale Verwaltung von CD+s, MC+s und LP+s.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: MS-DOS-kompatibler PC, DOS 3.3 oder höher, DR-DOS ab Vers. 5.0, mind. 512 KB Arbeitsspeicher, Festplatte oder 2 Laufwerke. Bei Benutzung eines DR-DOS mit Versionsnummer < 5.0 kann es zu Fehlern kommen, da dieses nicht 100%ig MS-DOS kompatibel ist.
Programmgrösse: 360.829 Bytes
Stichwort: Datei

PD2022 TESCA V2.0
TESCA = TExt + SCAnnen.
TESCA ist ein einfaches Textverarbeitungs-programm, in das bequem Bilder eingelesen (mit Handscanner oder als PCX-Bilder) und manipuliert werden können. Die Bilder können auch im Text manipuliert (gespiegelt, rotiert, ausgeschnitten, usw.) werden, sofern man dabei deren Größe nicht verändert. TESCA ist somit ein Programm für den "Alltags-Gebrauch", das alle Elemente zur Erstellung von Texten mit Bildern beinhaltet.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: PC-AT (PC-XT ist zu langsam, da alles im Grafikmodus abläuft), VGA-Karte 640*480*16 Farben, Maus (MS-kompatibel). Empfohlen: Scanner, Festplatte, 24-Nadeldrucker Laserdrucker).
Programmgrösse: 336.433 Bytes
Stichwort: Text

PD2023 KLICKTEXT V1.4
KlickText ist eine speicherresidente (belegt nur 5,5 kB RAM) einfache Textverarbeitung, die für die tägliche Korrespondenz und das schnelle Schreiben von Fax-Briefen gedacht ist. KlickText steht jederzeit auf Knopfdruck zur Verfügung und unterstützt so auch das schnelle Anlegen von Notizen. Es enthält alle Funktionen, die eine Textverarbeitung benötigt, z. B. Wordstar-kompatibler Befehlssatz, Textbausteine, Makros, viele Formatierbefehle, Löschpuffer, Blocksatz, ASCII- Tabelle, 43/50 Zeilenmodus, mehrere Fenster und vieles mehr.
Programmgrösse: 521.376 Bytes
Stichwort: Text

PD2024 MEMPATCH V3.21
MemPatch bietet die Möglichkeit, alle internen Speicherbereiche des IBM PC unter dem Betriebssystem MS-/DR-DOS zu erkunden und zu manipulieren und stellt somit ein universelles Werkzeug für Systemprogrammierer dar, eignet sich aber auch für Anwender, die die Interna ihres Rechners näher kennenlernen wollen. Unter einer leicht zu bedienenden SAA-Menüoberfläche sind neben einem Editor (Hex/ASCII/Binär) für Haupt- und erweiterten Speicherbereich, I/O- Ports, CMOS-RAM, Laufwerks-Sektoren und Dateien viele Sonderfunktionen und Systeminformationen vereint. Die internen Strukturen des Betriebsvon Dateien ersetzen die von DOS vorgegebenen Befehle in komfortabler Weise, sodaß beispielsweise das Löschen eines Verzeichnisses mit all seinen Unterverzeichnissen in sekundenschnelle durchgeführt ist. In
der Kommandozeile kann der User natürlich wie gewohnt DOS-Befehle
eingeben.
Programmgrösse: 106.095 Bytes
Stichwort: Kopier

PD2030 & PD2031 & PD2032 PrintCADD 3-D V1.02
PrintCADD 3-D ist ein dreidimensionales Computer-Aided-Drafting, -Design and -Modelling Programm der Spitzenklasse. Wenngleich es, bedingt durch den großen Rechenaufwand bei dreidimensionalen Objekten, nicht sehr schnell ist, so verfügt es doch über eine riesige Auswahl an Möglichkeiten und Kommandos. Hier eine Auswahl der Features: Transparent, context sensitive or indexed, help Transparent tutor system 255 named layers Multiple windows Lines, Triangles, Rectangles, Parallelograms Polygons, Arcs, Circles, Ellipses, Splines Automatic surfaces Extruded surfaces Revolved surfaces Joined surfaces Radial arrays Parts libraries Automatic vertical, horizontal and aligned dimensioning Dual dimensioning Angular dimensioning User coordinate systems Rectangular and polar coordinates, imperial, metric, radians, degrees Box, left justified, right justified, centered, between or stacked text Multiple fonts - any size, any

slant, any orientation Font editor 15 arrow

types 30 user definable fill patterns 15 line types Work in perspective or parallel projections 3-D cursor Hidden line elimination Shading Group scaling, rotation, copy, deletions, moves Snaps, locks, grids Transparent zooms, pans, redraws etc. Epson, Tandy, IBM, HP laserjet - hi res full page scaled printing Large indexed help system and vieles, vieles mehr!!!!! Drei Disketten.
Programmgrösse: 1.555.102 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: mindestens 540 kB RAM und EGA oder VGA Karte
Stichwort: CAD

PD2033 & PD2034 CASCADE V3.6
Dieses leistungsstarke 2D-CAD-System incl. Print Plot muß sich auchvor den „Profiprogrammen" nicht verstecken. Das Programm wurde von jm-Software, Jürgen Manthey erstellt. Es ist das mit Abstand wohlbeste deutsche CAD-Programm auf dem Sharewaremarkt. Bedienbar sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur. Die mit dieser Version gezeigten Möglichkeiten von CasCADe und deren Erweiterungen (z.B. CasCADe Print Plot (CPP) und CasCADe Font Edit) erlauben es beliebig große Zeichnungen (auslagern auf Platte/EMS) zu bearbeiten. Neben den üblichen CAD-Kommandos werden noch weitere Funktionen unterstützt.: - Objekte - Elipsen - Splines - Freihandlinien - Taschenrechner - Undo - Bibliotheken - Import von Texten - Tastatur (Befehls-) Makros.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: * IBM AT 286, 386 (SX), i486 oder kompatibler Computer * MS-DOS 3.2x oder neuer * 512 KByte RAM Hauptspeicher * Grafikadapter : Hercules, EGA, VGA, * Festplatte mit ca. 1.7MB frei * 1 Diskettenlaufwerk 5 1/4" oder 3 1/2" * MicroSoft-Mouse oder kompatibles Gerät * optional : Drucker EPSON, NEC, HP-Laserjet oder kompatible Geräte * optional : Plotter HP oder kompatibles Gerät * optional : EMS Speichererweiterung. Zwei Disketten.

Programmgrösse: 1.537.900 Bytes
Stichwort: CAD

PD2035 MEGAPAINT V1.10
Dieses sehr gute CAD-Programm eignet sich auch gut für Beginner auf dem Gebiet der „Zeichnungen". Mit der Maus lassen sich die einzelnen Befehle in den Pull-Down-Menüs einfach anklicken. Die großartigen Möglichkeiten des Programmes wird wohl auch kein Profi so schnell alle ausschöpfen können. Einige davon im Kurzdurchlauf: - Schrift DIN 6776 B - Block löschen/invertieren - Block kopieren/bewegen - Lasso - Block vergrößern/verkleinern - Block drehen stufenlos - Block verzerren - Linien/Linien
Programmgrösse: 602.838 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte, Maus, mindestens 510 kB freier
RAM, HCGA- EGA- oder VGA-Karte.
Stichwort: CAD

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon
DISC-EDV-REPORT
Postfach 35 66 7900 Ulm



Achtung Hotline:

Für alle Fanatiker von DISC-EDV-REPORT, softTIME, DiscWizard, D.E.R.-SPEZIAL!

Neue Zeiten
Neue Rufnummer

Di.: 11.30 - 16.00
Mi.: 15.00 - 19.00
Fr.: 16.00 - 19.00

0731/26041

ab sofort

Crystal Caves
- Jump and Run - für jedermann

Time Fuse
- süchtig nach dem Knobelspiel für VGA

Scan 7.9 V84
- Ultimativer Schutz des Viren-Guru McAfee

Formball
- Das Suchtspiel um Formen und Punkte

MIBU 2.0
- Minibuchhaltung für Privat

Summix
- Strategie und flinke Finger sind gefragt

Virscan
- Dem Virus keine Chance

Minenfeld
- Nur für ganz coole Typen zu knacken

Sternchen
- Hektik und Präzision ist angesagt

INTERESSIERT ?

Diese und natürlich viele andere interessante Themen waren in den vergangenen Ausgaben des DISC-EDV-REPORT. Stoff für viele spannende Stunden, den Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Die meisten Ausgaben sind noch zu haben. Greifen Sie zu.

Kurse mit Beispielen auf Diskette: MS-DOS, BASIC und Turbo-Pascal

Den Bestellschein finden Sie in der Heftmitte.

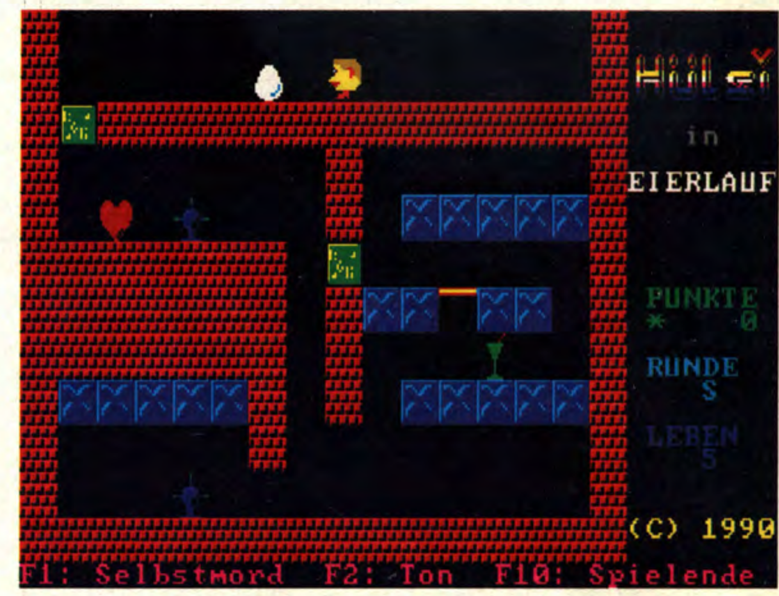


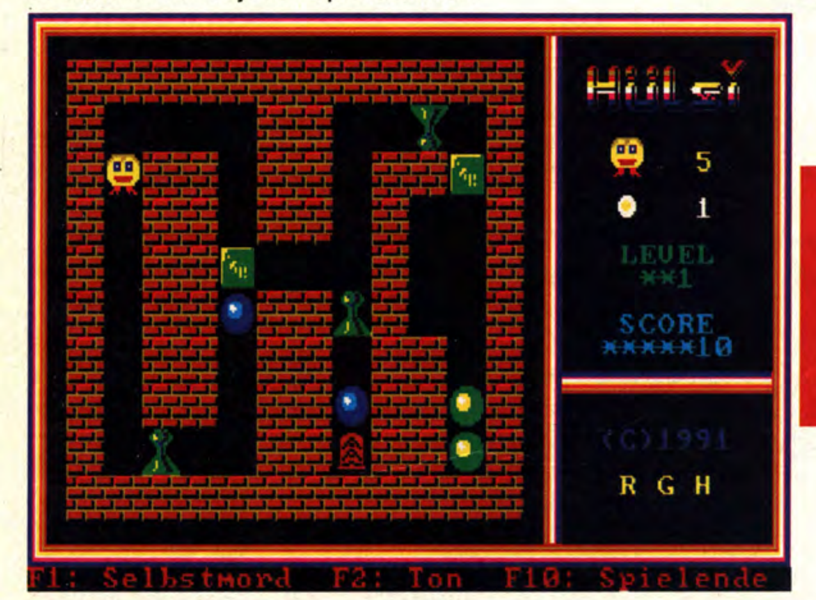
Endlich ist Sie da!!

Packender und spannender denn je präsentieren wir die

Huelsi-Trilogie

Verzwickte Levels im Tal der Könige, scheinbar ausweglose Situationen im Labyrinth, schnelle Auffassung beim Eierlauf machen
diesen Klassiker im neuen Gewand
zu einem muß für jeden Spielfanatiker.





Gewagte oder unbedachte Schritte und Aktionen führen unweigerlich dazu, daß Dein Leben keine handbreit Boden mehr wert ist. Um Dein Leben gegen jeden Unhold,verborgene Fallen und Hinterhalte zu schützen ist Dir kein Weg zu weit um als geborener Siegertyp jeden Level und Bewährungsprobe zu bestehen.
Für einen Kämpfer der alten Garde ist jetzt
auch eine Steuerung über den digitalen Joystick am Druckerport verfügbar.
In der ersten Etappe mußt Du über 80 Level
bezwingen.
Aber auch die alten Pharaonen und Ihre heimtückischen Baumeister setzen die Zeichen.

Was ist Dein Einsatz um den MEGAPACK
Dein Eigen zu nennen.

Zu einem phänomenalen Preisvon DM 29,90 kommt er zu Dir.

Nimm einfach die Bestellkarte in der Mitte
des Heftes und in wenigen Tagen mußt Du
bereit sein. Bestellnummer Z 1000.



The Adventures of Willy Beamish

Willy Beamish ist zwar erst neun Jahre alt, doch schon Star seines eigenen Grafik-Adventures. Einen Sommer lang begleitet ihn der Spieler durch sein verschlafenes Heimatstädtchen Frumpton, um am Ende des Abenteuers zur Videospiel-Weltmeisterschaft nach New York zu reisen. Bevor Willy sein Können an der Nintari-Konsole unter Beweis stellen darf, hat er noch mit allerhand großen und kleinen Katastrophen zu kämpfen. Schon am letzten Schultag nimmt der Schlamassel seinen Lauf: Bei der Abschlußfeier macht sich Willy's stetiger Begleiter Horny, ein sprungfreudiger Waldfrosch, selbständig, hüpft auf die Bühne der Aula und reißt Direktor Frick die Perücke vom Kopf. Die Lage eskaliert, als Willy seine Note im Fach Musik erfährt, eine 4. In Windeseile rast unser Held auf dem Skateboard nach Hause, um die Post mit dem verhängnisvollem Zeugnis noch vor Daddy Gordons Heimkehr abzufangen. Dummerweise kommt ihm sein wasserstoffblondes Schwesterchen Tiffany zuvor, die vor versammelten Familien-Clan zum Abendrot die schlechte Nachricht genußvoll unterbreitet. Autoritär wie Eltern nun mal so sind, ist's mit den Videogames vorerst mal vorbei - die Konsole wird weggeschlossen. Sohnemanns Pennäler-Pech bleibt nicht die einzige Hiobsbotschaft des Tages. Papa Gordon, noch nicht mal Vierzig, hat gerade seinen Job in einer Werbeagentur verloren, der Haussegen hängt doppelt schief. Bekanntlich heilt Zeit alle Wunden und schon am nächsten Morgen zeichnen sich gleich zwei Hoffnungsschimmer am Horizont ab. Vater entdeckt eine interessantes Stellenangebot in der Zeitung, ein TV-Spot läßt Willy's Hoffnungen auf den kostspieligen Flug in die US-Metropole aufkeimen.

Tootsweet - Zuckerhersteller und neben den Wasserwerken größter Industriekonzern am Ort, veranstaltet nämlich sein jährliches Sportfest. Disziplin: Froschweitsprung. Preisgeld: 25 000 Dollar!

Horny schafft ohne Anabolika nur schlappe 5 Fuß, Favorit Turbofrog dagegen lässig 25, Training ist also bitter nötig. Da trifft es sich gut, daß Willy's heimliche Freundin Dana gerade ein Froschweibchen namens Gigi angeschafft hat, das Horny zu wahren Höchstleistungen anspornt. Jetzt gilt es also nur noch, Dana zur Mithilfe zu überreden, den Schlüssel zum Videospiel aufzutreiben, nicht von Oberrocker Spider verprügelt zu werden und Papi vor der größten Pleite seines Lebens zu bewahren. Denn eigentlich dient Gordon Beamish nur als Hampelmann in einem durchtriebenen Komplott zwischen Zuckerfabrik und Wasserwerk, die ganz Frumpton aufkaufen wollen. Probleme über Probleme - je nachdem, wie der Spieler die diversen Krisensituationen meistert, klettert sein Trouble-Barometer in die Höhe. Oben angelangt, blühen Willy 18 Wochen Kadettenakademie und dem Spieler ein Game Over.

Nach der spritzigen Story zu urteilen, liegt Frumpton irgendwo ganz in der Nähe von Springfield, Willy Beamish ginge locker als Bart Simpsons jüngerer Bruder durch. In den lockeren Texten gibt sich das neueste Dynamix Adventure zwar genauso anarchistisch wie Matt Groenings populäre TV-Familie, die Grafiken sind jedoch von weit detaillierterem Kaliber. Statt Senfgesichtern gibt es Comic-Art pur, in 256 Farben.

Jeder der über 40 Orte erscheint als bildschirmgroßes, handgezeichnetes Kunstwerk, bei Gesprächen mit Mitmenschen blendet das Programm deren Gesichter über den Hintergrund. Wichtigster Unterschied zu den Vorgängerprodukten „Rise of the Dragon" und „Heart of China": Willy läuft als vorzüglich animierte Figur durch die Szenerie, kein annoymes Geklicke mehr.

Auch an der bewährten Benutzerführung wurde im Detail gefeilt. Nach wie vor erscheinen während der Dialoge Auswahlboxen, die den Verlauf der Gespräche beeinflussen. Natürlich gibt es auch einen kleinen Haken bei der Sache: Allen grafischen und technischen Fortschritten zum Trotz krankt auch Willy Beamish an der Dynamixtypischen Magersucht.

Adventure-Spieler, die schon so manche Nacht auf Monkey Island verbracht haben, knacken die spärlichen Puzzles im Handumdrehen. Neulinge stolpern durch hingabevolles Anklicken vorschnell zum Ziel. Allerdings fällt dieses Manko nicht mehr ganz so negativ ins Gewicht wie bei den Vorgängern: Dank zahlreicher Nebenhandlungen, locker eingestreuter Witzchen und unvergleichlicher Zeichentrickatmosphäre (Viel Musik, toll digitalisierte Effekte) holt man sich Willy immer mal wieder gern auf den Monitor.

CB

Name: Willy Beamish
Hersteller: Dynamix/Sierra
Genre: Grafik-Adventure
Schwierigkeit: Leicht
Grafik: VGA in 256 Farben, Eine EGA-Version ist in Vorbereitung
Sound: Intern, Adlib und kompatible Karten Soundblaster Roland LAPC-1
Steuerung: Joystick, Maus oder Tastatur
Vertrieb: Bomico



Unsere Disc ist - wie immer -prallvoll. Wie gewohnt. Hier die Belohnung aller D.E.R.-Leser in diesem Monat:

1. Monstrix
2. Super-Schieber
3. Taktics
4. RGH-TEXT
5. Rätsel
6. Kurs (siehe Disc)
7. CGA-Emulator (siehe Disc)



von Alexander Zuckerer

1. Systemvoraussetzungen

Um Monstrix zu benutzen wird ein IBM - Kompatibler Computer mit VGA - Grafikkarte und Maus benötigt. EGA oder geringer sowie die Tastatur werden nicht unterstützt. Falls ein Microsoft kompatibler Maustreiber verwendet wird,genügt es Monstrix durch die Eingabe von „Monstrix" und das betätigen der Return-Taste aufzurufen. ACHTUNG: Bei Genius-Maus muß manuell gestartet werden.
cd monstrix (Enter)
monstrix/g (Enter)



2. Dateien

Monstrix besteht aus mehreren Dateien,zum einem der .EXE Datei sowie den .TPP Dateien,einer .DAT und einer .BGI Datei. Alle diese Dateien müssen im selben Verzeichnis stehen wie die .EXE Datei,da sie sonst nicht gefunden werden können. Dateien mit der Endung .TPP sind Bilder,in der .BGI Datei ist der Grafiktreiber enthalten, und die .DAT Datei beinhaltet die verschiedenen Levels von Monstrix. Falls der Grafiktreiber oder die Leveldatei nicht gefunden wird, erscheint eine Fehlermel-dung und das Programm kehrt zum Betriebssystem zurück. Falls ein Bild nicht gefunden wird,wird dieses im Programm nicht mehr dargestellt.

3. Das Spiel

3.1 Spielidee

In einem Raum mit verschiedenen Plattformen befinden sich kleine, verschiedenfarbige Monster, die alle aus dem Raum entfernt werden müssen. Dies geschieht dadurch daß man zwei oder mehr gleichfarbige Monster zusammenbringt woraufhin sie sich aus dem Raum wegteleportiern. Wenn sich von einer Farbe jedoch nur ein einziges Monster in einem Raum befindet so hat man dieses Level verloren. Das Problem besteht nun darin, daß diese Monster alle der Schwerkraft unterliegen und, falls sie keinen Halt finden, nach unten fallen. Weiterhin sind die Monster in jedem Level (die jedesmal anders aussehen) in Rätsel angeordnet die zuerst gelöst werden müssen. Zusätzlich erschweren noch einige Extras wie beweg-liche Steine oder der ständige Zeitdruck das lösen dieser Rätsel.

3.2 Start

Nach dem Erscheinen des Titelbildes kann mit der rechten Maustaste die Highscoreliste betrachtet werden,während mit der linken Taste das Spiel begonnen wird.

Nach dem Betätigen der linken Maustaste erscheint der erste Level, der im wesentlichen aus folgenden Elementen besteht: 1. dem Mauerhintergrund, 2. der Statuszeile die anzeigt in welchem Level man sich befindet, wieviele Punkte man hat,wie oft man Levels wiederholen darf, wie hoch der Highscore ist und wieviel

Zeit man noch hat, 3. sowie dem eigentlichen Rätsel.

3.3 Bewegen der Monster

Die verschiedenen Monster können nur nach rechts und nach links bewegt werden,da sie der Schwerkraft unterliegen.
Dies geschieht indem man das Monster das man bewegen möchte mit der linken bzw. der rechten Maustaste anklickt,was zur Folge hat das sich das Monster in die entsprechende Richtung bewegt. Falls sich unter der neuen Position weder ein Monster noch ein Stein oder eine Leiter befinden „stürzt“ das Monster solange nach unten bis es auf ein Hindernis stößt auf dem es dann zu stehen kommt. Die einzige Möglichkeit ein Monster wieder auf eine höhere Ebene zu bringen besteht darin, es eine Leiter (falls vorhanden) besteigen zu lassen. Um ein Monster das neben einer Leiter steht,diese benutzen zu lassen, klickt man mit der linken bzw. der rechten Maustaste das Monster worauf dieses die Leiter die links. bzw rechts von ihm steht besteigt. Dies ist jedoch nur möglich wenn sich auf dem oberen Ende der Leiter kein weiteres Monster oder ein Stein befinden.
In diesem Fall wirkt die Leiter wie eine Mauer.

In einigen Levels gibt es Steine die im Gegensatz zu den Mauersteinen bewegt werden können. Sie unterscheiden sich von den Mauersteinen dadurch,daß sie Hellblau gefärbt sind. Diese Steine können jedoch nur indirekt mit Hilfe der Monster bewegt werden,d.h. um einen Stein der links von einem Monster liegt ein Feld nach links zu bewegen muß das Monster einmal mit der linken Maustaste angeklickt werden,worauf es den Stein nach links schiebt, wobei auch die Steine der Schwerkraft unterliegen.

3.4 Bedienung

Die Monster werden wie bereits erwähnt mit der linken und der rechten Maustaste verschoben,die Soundeffekte können mit der „S“ Taste an und ausgeschaltet werden.

Um ein Level,das durch einen Fehler unlösbar geworden ist nochmals zu probieren muß die Taste „R“ gedrückt werden. Dieses funktioniert während eines gesamten Spiels jedoch nur drei mal. Die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden „Retries“ wird in der Statuszeile angezeigt. Um während eines Spieles eine Pause zu machen muß die Taste „P“ betätigt werden. Diese Funktion läßt das aktuelle Level verschwinden und hält die Zeit solange an bis wieder eine Taste gedrückt wird. Falls ein Level unlösbar geworden ist und keine Retries mehr zur Verfügung stehen,kann das Spiel durch betätigen der „ESC“ Taste beendet werden.

3.5 Highscoreliste

Hier können sich die Spieler mit den 30 besten Ergebnissen verewigen. Falls die Liste zu hoch werden sollte genügt es die Datei „MONHIGH.DAT“ zu löschen.

3.6 Beenden von Monstrix

Um Monstrix zu verlassen muß in der Highscoreliste die Taste „ESC“ betätigt werden.

4. Monstrix

Während am Anfang noch sehr einfache Rätsel zu lösen sind, werden die Rätsel von Level zu Level schwieriger zu lösen,wozu sicherlich auch der Zeitdruck beiträgt. ■



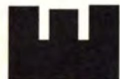













SUPER-SCHIEBER

von Frank Ruttkamp

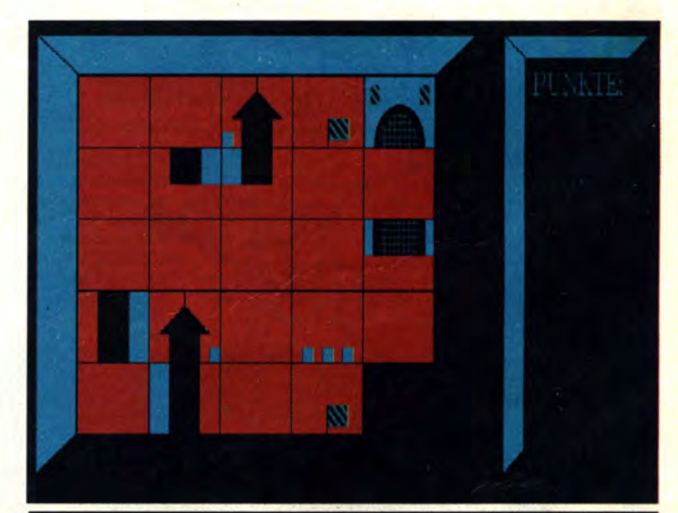
Bei dem Spiel „Super-Schieber" wurde ein Bild in 25 Teile zerlegt. Ihre Aufgabe ist es, durch geschicktes Schieben das ursprüngliche Bild wiederherzustellen, wobei die Position auf dem Bildschirm frei wählbar ist.
Es gibt allerdings noch einige Besonderheiten:

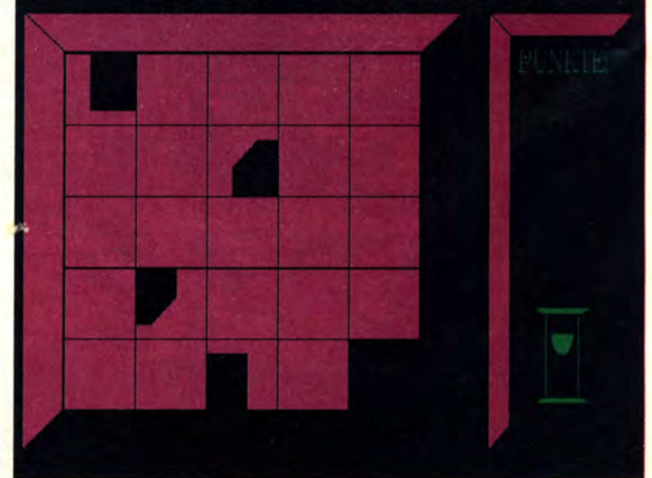
Zeitspiel

Hier muß ein Bild innerhalb einer bestimmten Zeit zusammengesetzt werden.
Fahrbahn, Stromkreis, Zündschnur
Bei diesen Bildern muß nicht unbedingt die ursprüngliche Vorgabe wiederhergestellt werden, so kann z.B. bei dem Bild Fahrbahn ein anderer Straßenverlauf zusammengesetzt werden.

Mosaik

Alle Steine, die aus vierfarbigen Dreiecken bestehen, müssen so angelegt werden, daß sich gleichfarbige Dreiecke gegenüberliegen. Je weniger Spielzüge Sie brauchen und je schneller sie beim Zeitspiel sind, desto mehr Punkte bekommen Sie.





TACTICS

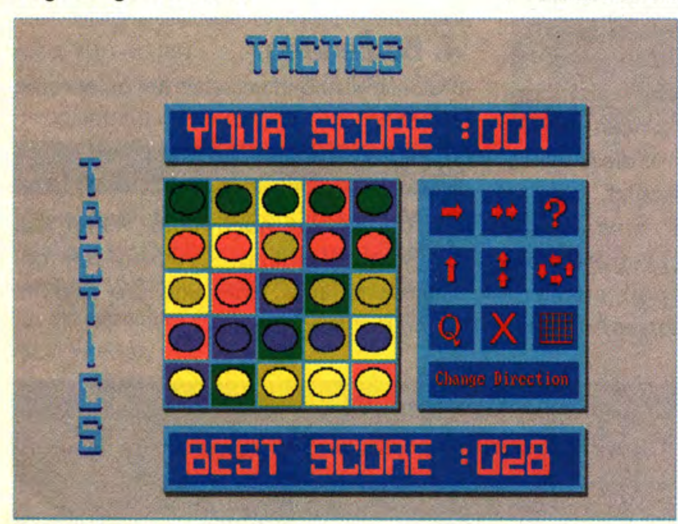
von Bruno Fierens

Voraussetzungen:

TACTICS benötigt EGA- oder VGA-Karte mit Farbmonitor. Eine Maus ist sehr von Vorteil.

Das Spiel

Dieses Spiel martert das Gehirn! Ziel des Spieles ist es, die Kugeln auf dem Spielbrett so zu verschieben, daß sie die gleichen Farben haben, wie die Felder des Spielbrettes. Dazu sind möglichst wenig Züge zu gebrauchen.



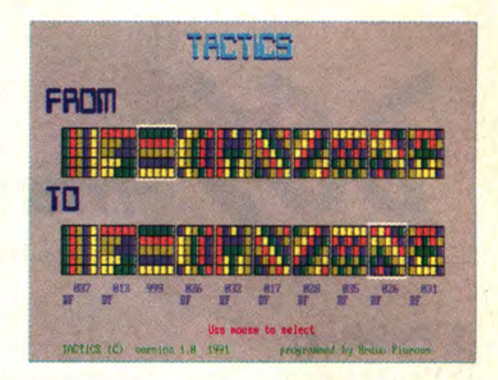
TACTICS bietet über 90 verschiedene Spielmöglichkeiten. Mit den Kursortasten oder der Maus ist zunächst das Spiel auszuwählen. Es muß ein „Ausgangsmuster" (Kugeln) und ein „Zielmuster" (Spielbrett) gewählt werden. Während der Wahl wird der High-Score dieser Kombination angezeigt. Während des Spieles kann alles über die Icons gesteuert werden.

Icons:

Pfeile - Die acht möglichen Züge
? - Hilfebildschirm
Q - Spiel abbrechen
X - Zug, bzw. letzte Züge zurücknehmen
- Anderes Spielbrett wählen

Tastatursteuerung:

Mit den Kursortasten wird das entsprechende Icon ausgewählt und mit <Enter> die Aktion ausgeführt. Jetzt kann der Rahmen für den Zug bewegt werden und mit nochmaligem <Enter> wird er ausgeführt. Mit <Tab> oder <Esc> geht es zurük zu den Icons. Mit der Leertaste kann die Richtung geändert werden.



Maussteuerung

Zunächst das gewünschte Icon anklicken, dann den Rahmen mit der Maus positionieren und nocheinmal klicken.

TACTIC-Punkte

Mit jedem Zug erhöhen sich die Punkte. Eine ganze Fünfer-Reihe zu verschieben kostet einen Punkt, während ein Austausch von zwei Kugeln 5 Punkte kostet. Diese Funktion sollte selten verwandt werden. Die meisten Spiele lassen sich sogar ohne diese Funktion lösen.
Die besten (niedrigsten) Punktezahlen werden in der Datei „TACTICS.TOP" gespeichert. Um diese Punktetabelle zu „bereinigen" kann die Datei gelöscht werden.



DOS-Menü - Version 1.0

von Uwe Heinsohn

1. Einleitung:

DOSMENU ist ein DOS-Befehls-Programm und in Quick-Basic 4.5 geschrieben. DOSMENU sollte am Besten in eine Oberfläche eingebunden werden.



Wer hat schon alle Befehlsfolgen der DOS-Befehle im Kopf. Nun gibt es zwar Programme, die alle Befehle erklären, nur ausgeführt werden können sie nicht. Um nun das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden, habe ich dieses Programm geschrieben, daß zu jedem der vorhandenen Befehle eine Hilfestellung gibt. Die meisten Benutzeroberflächen oder Dateimanager besitzen keine DOS-Befehle. DOSMENU nun kann so in eine vorhandene Oberfläche eingebunden werden; sofern es die Möglichkeit besitzt, externe Programme in die Umgebung einzubinden; daß markierte Dateien bei Aufruf von DOSMENU, innerhalb der Oberfläche, automatisch in DOSMENU weiterbearbeitet werden können. Die DOS-Fassung 5.0 hat zwar eine ON-LINE-Hilfe, die aber innerhalb eines Programmes so gut wie nicht benutzt werden kann, weil sie am DOS-Prompt 'klebt'. Hier greift DOSMENU ein und zeigt zu den Befehlen die jeweilige Syntax incl. Erläuterungen an.

2. Systemvoraussetzungen:

DOSMENU benötigt einen IBM oder kompatiblen Computer - beliebige Grafikkarte - Speicherbedarf 73 KB - Betriebssystem MS-DOS - ein Diskettenlaufwerk (Festplatte empfohlen).

3. Installation:

DOSMENU benötigt keine besondere Installation. Kopieren Sie DOSMENU und seine Hilfsdatei in Ihr DOS-Verzeichnis und/oder legen Sie den DOS-Pfad mit dem DOS-Befehl PATH fest, falls noch nicht geschehen, damit DOSMENU die DOS-Befehle auch findet.

Fügen Sie in Ihre AUTOEXEC.BAT folgenden Befehl ein:

```
SET DOSMENU=Laufwerk:\Pfad
```

Dabei ist Laufwerk:\Pfad das Laufwerk und das Verzeichnis, wo sich die Hilfsdatei DOSMENU.HLP befindet z.B. SET DOSMENU=C:\DOS.

Wenn Sie es in Ihre Benutzeroberfläche einbinden wollen, definieren Sie es als externes Programm. Das ist alles.

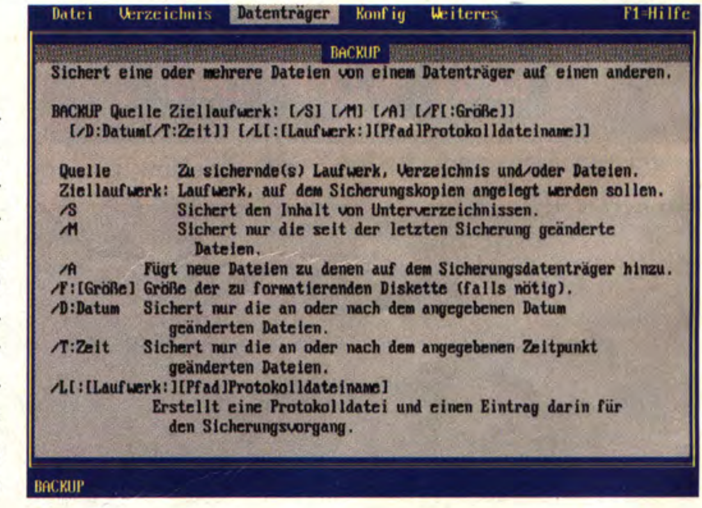
Nun können Sie mit DOSMENU arbeiten.

4. Bedienung:

DOSMENU kann verschieden aufgerufen werden:

```
1. DOSMENU [ENTER]
```

Hierbei erfolgt nach dem Aufruf die Copyright-Meldung. Drücken Sie anschließend eine Taste und Sie sind im Menü des Programmes.




```
2. DOSMENU [dateiname.ext]
```

Hiermit verzweigt DOSMENU sofort zum Menü.

Die Copyright-Meldung wird nicht angezeigt.

Wenn DOSMENU in einem Dateimanager eingebunden wird, der den Aufruf eines externen Programmes mit Angabe von Parametern erlaubt, läßt sich eine Datei gleich in DOSMENU bearbeiten. Das ist sehr zu empfehlen.

Der Bildschirm von DOSMENU ist zum Teil nach dem SAA-Standard aufgebaut.

Es gibt 5 Menüfenster:

1. DATEI

Beinhaltet verschiedene Dateifunktionen

2. VERZEICHNIS

Bearbeitet die Verzeichnisse

3. DATENTRÄGER

Funktionen für die Laufwerkskontrolle

4. KONFIG

System- und Installfunktionen

5. WEITERES

Verschiedene weitere Befehle

Eine Hilfsseite läßt sich nach dem Aufruf eines Befehls mit [F1] anzeigen. Verlassen wird sie mit [ESC].

Die Befehlszeile ist jederzeit editierbar, ausgenommen bei angezeigter Hilfsseite bzw. Copyright.

Ich hoffe, DOSMENU trägt dazu bei, das bewährte MS-DOS angenehmer zu machen. DOSMENU kann und soll den Umgang mit DOS bzw. Anwender-Utilities erleichtern und sie anwenderfreundlicher machen. Für Fehler oder den Verlust von Daten kann ich natürlich keine Haftung übernehmen. Dies gilt in besonderem Maße für die Befehle MIRROR, UNDELETE und UNFORMAT, weil diese Befehle bei falscher Anwendung zu besagtem Verlust führen.

Nun wünsche ich viel Spaß mit DOSMENU. Auch Verbesserungsvorschläge können an mich gerichtet werden.

Anhang:

Alle Befehle, die DOSMENU unterstützt:
DATEI:
VERZEICHNIS:
DATENTRÄGER:
KONFIG:
WEITERES:

DIR CHKDSK FDISK MEM
EDIT TYPE TREE FORMAT KEYB
QBASIC COPY CHDIR UNFORMAT
NLSFUNC DOSKEY RENAME MKDIR
DISKCOPY CHCP EXPAND DELETE
RMDIR SYS LOADHIGH SETVER
UNDELETE XCOPY LABEL PATH
MORE ATTRIB REPLACE VOL SET
FIND PRINT RECOVER PROMPT
SORT MIRROR SUBST MODE
FC JOIN COMP BACKUP
RESTORE +



TEXTVERARBEITUNG „RGH-TEXT 2.6"

Autor: Roland G. Hülsmann
ALLGEMEINES ===========
Die Textverarbeitung ist lediglich der erste Teil eines kommerziellen Programmsystems vom Autor. Ein Computerfreak wird z.B. feststellen können, daß die Adreßdatenbank Felder und Indizes hat, die hier noch gar nicht genutzt werden. Das wird ab der nächsten Ausgabe des D.E.R. aber anders. Denn diese enthält „RGH-KUNDE", die ausführliche Kundenverwaltung für jeden kleinen oder mittleren Betrieb: Eine Kundenverwaltung, die keine Wünsche offen läßt. Einteilung in Rabatt- und Preisgruppen, Netto- und Bruttokunden, frei definierbare Datenbankfelder, Umsatzstatitistik, Notizblock, Auswahl über beliebige Kriterien ... und vieles mehr. Und der dritte Teil wird dann auch bald folgen: Die komplette Preislistenverwaltung und Rechnungslegung mit 10 Preisstufen, Rabatt, Bar-, Brutto- und Nettorechnungen, vollautomatisches dreistufiges Mahnwesen mit freidefinierbaren Mahntexten, und und und ...
Und das Beste: Alle drei Programme sind Vollversionen ohne jede Einschränkung. Der Kauf des Heftes berechtigt Sie, diese uneingeschränkt privat(!) zu benutzen. Jegliche Weitergabe an Dritte ist jedoch verboten. Ebenso wie das dazugehörige Heft nur von einer Person an einem Ort gelesen werden kann, kann auch die Software nur von einer Person an einem Ort benutzt werden. Das Heft und die Software sind nicht zu trennen. Dieses Heft des D.E.R. und die Originaldiskette zusammen sind Ihre Lizenz für den Gebrauch der Software und von daher sicher aufzubewahren. Raubkopierer der D.E.R.-Version werden nicht anders behandelt, als jene der komerziellen Version. Nicht hiervon beeinflußt ist Ihr Recht, sich eine Sicherheitskopie der Software herzustellen. Die Software wird so gekauft, wie sie ist. Weder Verlag noch Autor übernehmen irgendwelche Garantien bezüglich Funktion und Einsetzbarkeit in Ihrer speziellen Umgebung.
Und wo ist der Haken, der Unterschied zur ungleich teureren kommerziellen Version? Nun, die kommerzielle Version (RGH-TEXT: 198 DM) beinhaltet folgende Vorzüge:
* Kostenlose Hotline incl. kostenlosem Update-Service für 3 Monate * Darüber hinaus günstige Updates, neue Versionen, neue Druckertreiber, ... * auch gewerbliche Nutzung oder Einsatz in Netzwerken möglich * gedrucktes, ausführliches Handbuch mit Beispielen * ...
ZUR TEXTVERARBEITUNG
====================
Mit der Textverarbeitung können Sie beliebige Texte bearbeiten. Jeder Text kann bis zu 64000 Buchstaben enthalten. (Zum Vergleich: Eine vollbeschriebene Schreibmaschinenseite bringt es auf etwa 2000 Buchstaben.)
Die oberste Zeile über dem „Zeilenlineal" ist die „Statuszeile". In ihr steht der Name des bearbeiteten Textes, die aktuelle Zeile und Spalte und in spitzen Klammern der Schreibmodus (s.u.). Ein Karo auf dem Zeilenlineal zeigt die aktuelle Spalte der Schreibmarke (blinkender Strich) an.
<Bild: RGHTEXT1.PCX>
Schreiben Sie den Text, wie auf der Schreibmaschine gewohnt. Um das Zeilenende brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Das Programm erkennt automatisch, ob ein Wort noch in eine Zeile paßt oder nicht. Ist ein Wort zu lang, wird es automatisch in die nächste Zeile gesetzt.
TASTENFUNKTIONEN
================
Mit der <ENTER>-Taste kommen Sie in die nächste Zeile.
Mit den Kursor-Tasten (Pfeil-Tasten) bewegen Sie die Schreibmarkeüber den gesamten Text. Dort, wo die Schreibmarke steht, kommt der nächste Buchstabe hin.

<Einfg> schaltet zwischen dem Einfüge- und Überschreibmodus hin und her. Der aktive Modus wird oben in der „Statuszeile" angezeigt. Im Einfügemodus werden die eingegebenen Buchstaben in den Texteingefügt.Im Überschreibmodus werden sie über den be stehenden Text geschrieben.

<Entf> entfernt den Buchstaben, der auf der Schreibmarke steht, die Rücktaste den, der links vor der Schreibmarke steht.

<Bild hoch> und <Bild runter> blättert seitenweise im Text.

<Pos1> führt an den Anfang der Zeile, <Ende> an das Ende.

<ESC> führt in das Textfunktionen-Menü.

<TAB> führt zur nächsten Tabulatorposition.

<F9> gibt eine Bildschirmkopie an den Drucker.

<F1> zeigt den Hilfetext an, der nahezu die ganze Anleitung enthält.

<Shift>+<F1> zeigt die Funktionstastenbelegung und Ersatzzeichen (s.u.).
Weitere Funktionen erhalten Sie, wenn Sie <Strg> festhalten und eine Taste drücken:

<Strg>+Kursortasten: Ein Wort nach rechts oder links.
<Strg>+<Y>: Zeile löschen
<Strg>+<T>: Wort rechts neben Schreibmarke löschen.
<Strg>+<B>: Text neu formatieren, wenn er durch Korekturen in Unordnung geraten ist.
<Strg>+<Bild hoch>: An den Anfang des Textes gehen.
<Strg>+<Bild runter>:An das Ende des Textes gehen.
DATUM =====
Wenn Sie z.B. bei einem Briefkopf immer das aktuelle Datum eingesetzt haben wollen, geben tippen Sie anstelle des Datums „$D". Beim Ausdruck wird „$D" dann durch das aktuelle Tagesdatum ersetzt. Beispiel: „ .... Mannheim, den $D"
SCHRIFTARTEN ============
Durch Verwendung der verschiedenen Schriftarten können Sie die Wirkung Ihres Textes wesentlich verbessern. Beim Drükken der Taste bzw. Tastenkombination erscheint ein sonst nicht benutztes Grafikzeichen zur Erinnerung auf dem Bildschirm. Diese Zeichen sind so gewählt, daß Sie sich leicht merken können, welches welche Bedeutung hat. Es dient Ihrer Information, welche Schriftart oder welchen Zeilenabstand Sie eingestellt haben. Es wird nicht mit ausgedruckt!

<F2> - normaler Zeilenabstand
<F3> - 1,5-facher Zeilenabstand
<F4> - doppelter Zeilenabstand
<F5> - Fettschrift einschalten
<Shift>+<F5> - Fettschrift ausschalten
<F6> - Unterstreichung einschalten
<Shift>+<F6> - Unterstreichung ausschalten
<F7> - Breitschrift einschalten
<Shift>+<F7> - Breitschrift ausschalten
<F8> - Neue Seite beginnen

<Shift> ist die Umschalt, bzw. Großschreib-Taste. Diese befindet sich rechts und links neben der untersten Buchstabenreihe und ist mit einem breiten Pfeil nach oben gekennzeichnet.
TEXTFUNKTIONEN ==============
Im Textfunktionen-Menü wählen Sie den entsprechenden Punkt aus, indem Sie den Leuchtbalken mit den Kursortasten auf den entsprechenden Punkt bewegen und mit <ENTER> bestätigen. Alternativ dazu können Sie den entsprechenden Punkt durch Drücken des Anfangsbuchstabens auswählen.
DRUCK——Der augenblickliche Text wird über den angeschlossenen Drucker ausgegeben. Ist kein Drucker angeschlossen, oder der Drucker nicht betriebsbereit, ist dieser Menüpunkt wirkungslos. Der Druck erfolgt in Schönschrift mit 65 Zeilen pro Seite. Ist der Text länger, werden automatisch Seitenvorschübe eingefügt.
BRIEF ——Unter dem Menüpunkt gibt es drei weitere Punkte:
SERIENBRIEF
Serienbrieffunktion. Es wird der aktuelle Brief sooft gedruckt, wie Adressen in der Adress-Kartei gekennzeichnet sind. Die Gruppenauswahl wird berücksichtigt. Anstelle der folgenden Platzhalter wird dann der Eintrag der Adresskartei übernommen:
$A - Anrede $N - Name $V - Vorname $S - Straße u. Hausnr. $O - Ort (mit PLZ) $1 - Text 1 $2 - Text 2 $3 - Text 3 $4 - Text 4 $5 - Text 5 $D - aktuelles Tagesdatum
Um das „$" selbst zu drucken, ist es doppel ($$) einzugeben.
ADRESSAUFKLEBER
Für alle ausgewählten Adressen wird ein Adressaufkleber auf Standard-Adressetiketten gedruckt.
ADRESS-LISTE
Es wird eine Liste aller ausgewählten Adressen auf Standard-Adressaufkleber (89 * 36 mm einbahnig) gedruckt.
KARTEI ———Auch hier gibt es ein Untermenü:
EINTRAG
Adresskartei mit den oben beschriebenen Feldern. Gedruckt wird für alle Adressen, die im Feld „D" mit „T" gekennzeichnet sind. Es können Adressen geändert, hinzugefügt und gelöscht werden. Es wird die aktuell ausgewählte Gruppe gezeigt. Auch

das Gruppenkennzeichen kann geändert werden.

AUSWAHL
Sie können eine Gruppe von Adressen auswählen. Eine Gruppe sind alle Adressen mit dem gleichen Kennzeichen „G". Dieses darf alle Großbuchstaben von „A" bis „Z" sein. Geben Sie hier ein „*" ein, werden alle Adressen ausgewählt.

PARAMETER ————Hier wird der Druckertreiber ausgewählt. In künftigen Versionen (ab 3.0) können auch Druckparameter (wie Zeilen pro Seite, rechter Rand, linker Rand, Fußzeile, Kopfzeile, u.a.) eingestellt werden.

SPEICHERN ————Speichert den augenblicklichen Text auf die Festplatte. Wollen Sie den vorgeschlagenen Namen übernehmen, bestätigen Sie mit <ENTER>, anderenfalls geben Sie einen anderen Namen ein. Der Name darf aus bis zu 8 Buchstaben oder Ziffern bestehen, dann darf ein Punkt und eine Erweiterung aus bis zu drei Buchstaben oder Ziffern folgen. Fehlt die Erweiterung, wird die Erweiterung .TXT verwendet.

MISCHEN ———Mischt einen Text auf der Festplatte mit dem aktuellen Text. Die Bedienung ist wie beim Punkt 'HOLEN' mit dem Unterschied, daß der neue Text an das Ende des bisherigen Textes angehängt wird.

HOLEN ——Holt einen Text von der Festplatte. Wollen Sie einen Text laden, dessen Name Sie kennen oder der noch nicht existiert, geben Sie den Namen ein und bestätigen Sie mit <ENTER>. Bestätigen Sie ohne Eingabe mit <ENTER> werden die auf der Festplatte befindlichen Texte aufgelistet und Sie können sich einen auswählen, der die Erweiterung .TXT hat (Sie können auch anstelle des Textnamens eine andere Suchmaske angeben. Beispiele: *.DOC, T*.TXT, BRIEF?.TXT, ...) ACHTUNG: Der Text den Sie vorher auf dem Bildschirm hatten, geht verloren. Sie können zwar einen Text aus einem anderen Verzeichnis laden, jedoch kann er nur ins aktuelle Verzeichnis gespeichert werden.

<Bild: RGHTEXT2.PCX>FORMAT———Formatiert den Text ab der augenblicklichen Position der Schreibmarke neu. Dies ist dann sinnvoll, wenn er durch Änderungen und Verbesserungen in Unordnung geraten ist. Zu kurze und zu lange Zeilen werden wieder auf die richtige Länge gebracht. Entspricht dem <Strg>+<B> im Textmodus.

LÖSCHEN ———Löscht den augenblicklichen Text im Textspeicher und auf der Festplatte. Der Text ist unwiederbringlich verloren!

ABBRUCH ———Die Textverarbeitung wird ohne Speichern des Textes abgebrochen. Ihr Text bzw. die Änderungen seit dem letzten Speichern gehen verloren. Der auf Festplatte gespeicherte Text bleibt bestehen.

ENDE ——Vor dem Verlassen des Textes wird dieser abgespeichert. Für den Namen des Textes gilt das unter „SPEICHERN" beschriebene.

ZURÜCK ———Zurück in den Textmodus ohne irgendwelche Aktion.

ADRESS-KARTEI =============
Jede Zeil besteht aus dem Druckkennzeichen „D", dem Gruppenkennzeichen „G", der Adresse und den fünf Textfeldern. Es werden nur die Adressen angezeigt, die das gewählte Kennzeichen haben. Alle werden bei „*" angezeigt. Das Druckkennzeichen darf nur „T" oder „F" sein. Wenn es „T" (true=wahr) ist, wird die entsprechende Adresse beim Ausdruck berücksichtigt, bei „F" nicht. Mit den Kusortasten (Pfeiltasten) können Sie sich durch die Tabelle bewegen. Der Leuchtbalken zeigt Ihre Augenblickliche Position. Sie haben folgende Möglichkeiten:

<Bild: RGHTEXT3.PCX>

Eintrag ändern——————Gehen Sie mit dem Leuchtbalken auf das zu änderne Feld. Drücken Sie <ENTER>, um in den Editiermodus zum ändern zu gelangen. Ändern Sie den Eintrag und bestätigen Sie den geänderten Eintrag wieder mit <ENTER>. Wenn Sie das Gruppenkennzeichen ändern, verschwindet der geänderte Eintrag nach der Änderung aus der Liste. Wollen Sie erreichen, daß eine Adresse zu keiner Gruppe gehört, können Sie als Gruppenkennzeichen etwas anderes als „A" bis „Z" eingeben. Diese Adresse wird dann nur berücksichtigt, wenn Sie bei Auswahl ein „*" eingeben.

Folgende Tastenfunktionen sind im Editiermodus von Bedeutung:

<Einfg> : Umschalten zwischen Einfüge- und Überschreibmodus
<Entf> : Zeichen an der Schreibmarke entfernen
<Pos1> : An den Beginn des Feldes
<Ende> : Ans Ende des Feldes
<ENTER> : Feld beenden und zum nächsten Feld gehen
<Pfeil hoch> : Editiermodus verlassen
<Pfeil runter> : Editiermodus verlassen
Eintrag hinzufügen ——————
Gehen Sie über die unterste Zeile der Liste hinaus. In der Statuszeile (der obersten Zeile des Fensters) ist <Neu> zu sehen. Verfahren Sie wie unter „Eintrag ändern" beschrieben.
Eintrag löschen——————Gehen Sie mit dem Leuchtbalken in die entsprechende Zeile und drücken Sie
<Entf>. Der Eintrag ist als gelöscht gekennzeichnet. Dies wird in der Statuszeile angezeigt. Gelöscht wird der Eintrag erst, wenn Sie die Tabelle verlassen. Vorher können Sie durch nochmaliges Drücken von <Entf> in der entsprechenden Zeile das Löschkennzeichen wieder aufheben.

WARNUNG: Es sollte vermieden werden, ALLE Adressen zu löschen, da dann unter Umständen aufgrund eines noch nicht gefundenen Bugs keine neuen Adressen mehr eingegeben werden können.
Adresskartei verlassen ——————
——————Drücken Sie <ESC>.
IM NÄCHSTEN HEFT DES D.E.R.
==========================
wird die komplette Kundenverwaltung (kommerzielle Version: 498 DM) sein. Auch da wird es sich um eine Vollversion ohne Einschränkungen handeln. So eine Software für den Preis eines Heftes wird es nie wieder geben. Diese Aktion ist einmalig. Ein Tip, um auf alle Fälle in den Genuß dieses Schnäppchens zu kommen: Den D.E.R. abonnieren. Abo-Karten in der Heftmitte.

<Bild:RGHKUND.PCX>

Suchworträtsel

(c) 1992 by H.-J. Schloßarek und D.E.R.

Bei diesem Rätsel geht es darum, die in der Suchwortliste vorgegebenen Wörter im Rätselfeld zu finden. Haben Sie alle Wörter gefunden und markiert, vergleichen Sie diese Wörter mit der Suchwortliste, das Wort welches nicht in der Liste aufgeführt wird, ist das gesuchte Lösungswort. Die Anzahl der Buchstaben des Lösungswortes wird im Rätselprogramm angezeigt.

Zur Bedienung:

Die Bedienung des Programmes ist einfach und erfolgt mit den Cursortasten (zur Ansteuerung der Buchstaben), der Spacetaste (zum markieren der Wörter), der F1-Taste (zum Anzeigen dieses Textes), der F2-Taste (zum Ausdrucken des Bildschirminhaltes) und der ESC-Taste (zum Beenden des Programmes). Wollen Sie ein gefundenes Wort markieren, gehen Sie mit dem Cursor auf die einzelnen Buchstaben und drücken dann die Spacetaste, der Buchstabe wird dann invers dargestellt.
Wenn Sie eine Markierung rückgängig machen wollen, brauchen Sie nur erneut die Spacetaste zu betätigen.
Das ist zur Bedienung des Programmes schon alles, das Rätsel müssen Sie lösen.

Viel Spaß dabei! ■

Das Rätselfeld:

Die gesuchten Wörter können waagerecht,senkrecht und diagonal lesbar sein.

```
Zum Beispiel:
- Waagerecht = DISKETTE , Senkrecht = R oder Diagonal E    -
-                                     A             D      -
-                                     M             V      -
```

Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.























DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639 · Schweiz 0049-731-37639

GAMES NEWS

Spielevorstellungen von Carsten Borgmeier

Mike Ditka Ultimate Football

Auch wenn das Ding nicht kugelrund ist - es ist doch ein Ball. Und wenn sich zwei Mannschaften um das lederne Ei raufen, dann flippen die Amerikaner genauso aus wie hiesige Fans beim Fußball. Warum? Weil sie die Regeln kennen.

Beim Zuschauen und beim Selberspielen kommt der Spaß mit dem Können und dem Verstehen. Diesseits des Atlantik gehören die Footballregeln nicht zur Allgemeinbildung. Anschauungsunterricht bei echten Spielen ist praktisch unmöglich, da es bei uns nur knapp zwei Dutzend Mannschaften gibt, die lieber einem leicht angespitzten Ei als einem schwarzgefleckten Ball nachlaufen.

Und die englische Anleitung trägt nicht eben zum besseren Verständnis bei. Zum eigenen Nutzen hätte der deutsche Verteiber wenigstens das Handbuch übersetzen sollen. Besser wäre natürlich, den Disketten läge eine ausführliche deutsche Beschreibung von Football-Feld und -Regeln bei. Aber die Freaks, die wissen, worum es beim harten Spiel mit dem Ei geht, interessieren sich sicherlich für „Mike Ditka Ultimate Football". Zu recht!

Accolades neueste Sportsimulation brilliert mit superfeiner Grafik und spielerischer Komplexität. Da läßt man sich sogar die Bezeichnung „Ultimate" gefallen, mit der sonst zu gern irgendein windiges Ballgeschleuder angepriesen wird.

Mike Ditkas Game spielen ist wie auf mehreren Stadionbänken gleichzeitig zu sitzen: Auf dem Hauptwindow folgt man gebannt dem Gerangel um den Ball, im kleineren Fenster stapft der Schiedsrichter umher und wartet auf Fouls; zugleich hat der Spieler die Anzeigetafeln voll im Blick. Da Herr Ditka gewöhnlich nicht nur zuschaut, sondern eben ein sehr prominenter Trainer ist, darf auch der Accolade-Spieler tiefer in den Sport einsteigen.



Nicht nur Spiel, sondern auch Business - das gilt beim simulierten Football ebenfalls. Also wählt der Footballsimulant in prächtigen Menüs den Team-Editor und strickt eine eigene Crew zusammen, deren Mitglieder alle mit Namen eingetragen werden. Mit Maus, Joystick oder Tastatur steuert er nun den Auf- und Abstieg seiner siegeshungrigen Jungs. In der Actionvariante des Programms entwirft man Strategien und wagt die Auseinandersetzung im Exhibition- oder im Liga-Modus.

Da protzt die Software mit 3D-Animationen von flink umherhuschenden Balljägern. Angriffe und Stürze, Kick-offs und Touchdowns sind so klar zu erkennen wie im Fernsehen -wenn nicht besser (versuchen Sie mal, im Sportkanal eine Spielszene zurückzuspulen!).

Wenn ein saftiger Zusammenstoß zweier Mannschaften eben blitzschnell über den Bildschirm flimmerte, können sich schadenfreudige Sportvoyeure am Knall vor dem Fall noch einmal in Zeitlupe ergötzen. Auch ganz witzig: um sich einen Überblick über ein ganzes Spiel zu verschaffen, läßt sich die Ballhatz auch im Zeitraffer wiederholen. Dabei erkennt man am schnellsten, ob die gespielte Taktik klug war und wie der Gegner darauf reagierte. Und möglicherweise hatte die andere Mannschaft die bessere Strategie - woraus man ja auch noch etwas lernen kann.

Neben inhaltlicher Komplexität, ist auch die Umsetzung hervorragend gelungen. Klasse VGA-Buntheit auf Spielfeld und in den Menüs bringt die quirlige Atmosphäre gut rüber. Übrigens: EGA, MCGA und Tandy werden ebenfalls unterstützt.

Ungehaltene Schreie und sachliche Kommandos des Schiedsrichters durchbrechen zumindest hin und wieder die Stille, die wohl der größte Nachteil einer guten Sportsimulation wäre. Übrigens spuckt der Monitor auch ohne Soundkarte Töne, zumindest einige Kommentare des Schiedsrichters. Sicher, mit Adlib oder Roland-Karte kommt man in den Genuß von mehr und besserer Sprachausgabe und hört halbwegs echt klingende Geräusche. Dann wird tatsächlich der Schreibtisch zum Stadionrasen und das Sofa zur Tribüne. Zwischendurch schaffen digitalisierte Realbilder den Bezug zur Wirklichkeit. Actionmuffel oder Spieler mit vielseitigen Ambitionen tauschen das verschwitzte Trikot gegen den schnieken Anzug und be-



schränken sich aufs Ersinnen fieser Taktiken. Besonders umfassenden Einblick in Spielgeschehen und Hintergründe erhält man natürlich, wenn man sowohl kickend als auch managend am Sieg einer Mannschaft mitwirkt. Beide Modi sind von Accolade äußerst komfortabel und ansprechend gestaltet worden. Schade, daß es interessierten Nicht-Footballern so schwer gemacht wird, sich mit diesem heißen Programm zu amüsieren. Da hilft wohl nur eins: sich vor die Glotze setzen und im Sportkanal bei importierten Football-Übertragungen zuschauen, bis man durch die fremdartigen Spielregeln durchsteigt. Dennoch macht „Mike Ditka Ultimate Football" am meisten Spaß, wenn man nicht erst Regeln auswendig lernen muß, denn das ist ein echtes Spiel für Experten.

Name: Mike Ditka Ultimate Football
Hersteller: Accolade
Genre: Sportsimulation
Schwierigkeit: Mittel
Grafik: VGA, EGA, MCGA, Tandy
Sound: Adlib, Roland
Steuerung: Maus, Joystick, Tastatur

CB

Bard's Tale
Construction Set

Endlich eine Gelegenheit für all jene Rollenspieler, die schon immer davon geträumt haben, einmal ihre eigenen Fantasy-Welt zu erschaffen: Das „Bard's Tale Construction Set" ist da! Wer die legendäre Barden-Trilogie noch nicht kennt, findet neben dem Construction-Set auch den ersten Teil des Epos, in dem sechs wackere Recken ihre Heimatstadt Skara Brae vor dem finsteren Necronmancer beschützen. Derart auf finstere Mächte und Zauberwesen eingestimmt, geht es in sechs umfangreichen Editoren ans Werk: Mit dem Item-Baukasten beispielsweise gestaltet der Rollenspieler die bunte Palette der Ausrüstungsgegenstände für sein Helden-Sextett.

Dreizehn Waffengattungen stehen zur Auswahl, dreizehnmal muß ein passender Kaufpreis für die Ausrüstung gefunden werden. Jeder Charakter erhält bestimmte Waffen zugeteilt. So schleppt der Schurke natürlich anderes Mordzeug mit sich herum, als der edle Krieger. Anschließend geht es ans Austüfteln eines magischen Vokabulars. Stolze 29 Formeln mit exotischen Auswirkungen warten auf den Spieler: beispielsweise die beliebten Feuerbälle oder die Formel für Schnellheilung.

Reichweite und Intensität der Magie läßt sich ebenso durch Mausklick ändern, wie die Fähigkeiten, die ein Magier mitbringen muß, um die Kraft auch anwenden zu können. Was wäre das schönste Abenteuer ohne ein paar zünftige Unholde und Monster? Zehn der unangenehmsten Zeitgenossen geistern nach der Programminstallation bereits fertig vorbereitet im Gegner-Editor herum. Ohne entsprechende Definition machen sie aber keiner Schwiegermutter Angst: auch Werwölfe, Riesenspinnen und Vampire wollen wissen, welche Waffen sie einsetzen dürfen und ob sie z. B. gegen massive Schwertattacken gewappnet sind.

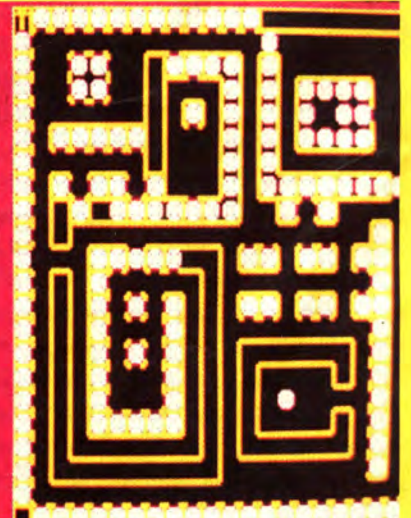
Mit Hilfe einer Basic-ähnlichen Kommandospra-che entstehen logische Verknüpfungen, Fallen und Rätsel der Marke „Welchen Gegenstand benötige ich, um diese Tür zu öffnen"?

Zu guter Letzt fehlen eigentlich nur noch die Karten der Umgebung. Das Construction-Set bietet dazu zehn 3D-Irrgärten - vom modrigen Kerker bis zum Spukschloß mit unzähligen Gängen. Sobald Start- und Zielpunkt festliegen, entwirft der Master of the Game sein Wege-Labyrinth auf einer 22 x 22 Felder großen Fläche. Den letzen Schliff erhält die Kreation im Utility „Build", das die einzelnen Spielelemente zu einer kompakten EXE-Datei schnürt, die dann an Freunde weitergegeben und sogar verkauft werden darf. Unverbesserlichen Bard's-Tale-Fanatikern mag das Construc-tion Set Dank einfacher Steuerung und flexibler Menüs zwar den siebten Himmel bescheren, doch zeitgemäß ist der Spaß längst nicht mehr: Jedes Produkt aus dem Baukasten sieht seinen kommerziellen Vorläufern verflixt ähnlich: Weder an der Bildschirmaufteilung im Grafik-Fenster, noch an der Info-Box oder den Helden-Statistiken läßt sich irgendetwas ändern und auch die recht schmucklosen Monster-und Dungeon-Bildchen dümpeln wie eh und je über den Screen. Angesichts komplexer Fantasy-Epen wie „Ultima VII" oder „Eye of the Beholder II" erscheint der Editor wie ein Relikt aus der Software-Steinzeit. Eigentlich nur abgebrühten Bard's Tale Fans zu empfehlen.

CB

Genre: Programm-Generator
Schwierigkeitsgrad: Vom Benutzer definierbar
Grafik: VGA/MCGA in 256 Farben, EGA/Tandy in 16 Farben, CGA in vier Farben Hercules Monochrome
Sound: Intern AdLib und kompatible Karten Soundblaster Roland LAPC-1
Steuerung: Maus, Tastatur oder Joystick
Anleitung komplett in Deutsch, englische Bildschirmtexte.







Civilisation

Eineinhalb lange Jahre spannte Sid Meier seine Fangemeinde auf die Folter. Nun endlich liegt mit „Civilization" der heißerwartete Nachfolger der Schienenlegerstory „Railroad Tycoon" in den Regalen der Händler. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Nomadenführers, der 6000 Jahre lang die Geschicke seines Völkchens lenkt. Bevor die Völkerwanderung 4000 Jahre vor unserer Zeitrechnung beginnt, und die Horden eine Hauptstadt gründen, entscheidet man sich für einen der fünf Schwierigkeitsgrade, gibt die Zahl der gegnerischen Machthaber (zwischen zwei und sechs) an und pickt aus dem halben Dutzend Angebote die Nationalität eigener Wahl heraus.

Außer dem Siedler-Symbol gibt's zu Beginn auf dem Bildschirm nicht mehr zu sehen, als die Menüleiste und eine Statusanzeige. Per Cursortasten wandert dann eine ganze Nation über das weite Land. Sobald die Völkerscharen auf geeignetes Terrain treffen, empfiehlt das Programm die Gründung einer Stadt. Schnell werden aus den heimatlosen Nomaden seßhafte Siedler, die emsig mit dem Aufbau einer Infrastruktur beginnen. Landwirtschaften und Lagerhäuser schießen aus dem Boden und füllen mit ihren Erträgen die Staatskassen. Natürlich machen zahlreiche Barbarenstämme die Gegend unsicher und so liegt es nahe, daß die Siedler ihre Habe durch Soldaten schützen und überall Kasernen errichten.

Während das Heer den Plünderern die Schädel einschlägt, grübeln die Weisen über neuen Erfindungen. Neue technische Errungenschaften sind Teil eines komplexen Systems, das Schritt für Schritt aufgebaut werden will. Ohne eine Schriftsprache und die Erfindung des Rads ist an rollende Fortbewegungsmittel nicht zu denken und zur See fährt das Volk erst, wenn die Geheimnisse der Navigation und der Schiffsbaukunst ergründet sind. Jede Erfindung ermöglicht weitere und trägt zur Blüte der Kultur bei. In den Städten ist jeweils immer nur ein Projekt möglich. Also ziehen Karawanen los, um neue Gebiete zu erschließen. Damit der Waren- und Pendlerverkehr auch zwischen den Kolonien reibungslos verläuft, verbessert der weise Herrscher die Infrastruktur, indem er Straßen und später Eisenbahnlinien anlegen läßt. Wenn aber trotz aller Bemühungen die Versorgung des Volks mit Lebensmitteln nicht funktioniert, hilft vielleicht ein Marktplatz, eine Kirche oder der Einsatz von Militär gegen das eigene Volk, um Unruhen zu vermeiden.

Besonders gefügig geben sich die Untertanen, wenn in ihrer Stadt eines der sieben Weltwunder entsteht. Das Orakel von Delphi beispielsweise sorgt nicht nur für Ruhe, es erhöht auch die Zugmöglichkeiten des Spielers. Wem es zu lange dauert, Schritt für Schritt an der Zivilisierung des eigenen Volks zu basteln, der kann auch mit anderen Kulturen in Kontakt treten. Schon mancher Geistesblitz wurde durch Gold erkauft oder gegen anderes Wissen getauscht.

Auch Krieg ist - wie im richtigen Leben - ein hartes, aber dennoch legitimes Mittel, um weniger gesprächsbereiten Zeitgenossen ihre Geheimnisse zu entreißen, sofern die eigenen Kräfte die dafür notwendige Entwicklungsstufe bereits erklommen haben. Langfristig wird auch der ausgedehnteste Kontinent für die wachsende Bevölkerung zu klein und die Conqui-statores ziehen mit ihren Fregatten aus zu neuen Ufern. Natürlich sieht es kein Gegner gerne, wenn fremde Kräfte in sein Territorium einbrechen. So versucht er, den Eindringlingen Wegzölle abzupressen oder er überfällt sie einfach. Diplomatisches Geschick vorausgesetzt, kommt es aber zur Unterzeichnung von Friedensverträgen und die Entdeckungszüge gehen weiter. Ab dem 15. Jahrhundert neuer Zeitrechnung beginnt das System der zentralistischen Herrschaft zu wanken und neue Regierungsformen entwickeln sich. Ganz nach politischem Gusto kann der Spieler es weiter mit Monarchie und Feudalismus versuchen, auf Demokratie oder kommunistisches Gedankengut setzen. Natürlich bietet jede Staatsform Vor- und Nachteile: Der Kommunismus hat mit katastrophalen Versorgungsengpässen zu kämpfen, das Volk ist jedoch sehr leidensfähig. Demokraten und Kapitalisten wollen in Luxus leben, sonst werden sie rebellisch.

Über die Stimmung im Volk informieren fünf wissenschaftliche Berater, die den durchschnittlichen Lebensstandard anhand von Statistiken bewerten. Nur wer den technischen Fortschritt mitmacht, hat eine Chance, gegen die globalen Herausforderungen des 20. Jahrhunderts zu bestehen. Der Meeresspiegel steigt, ganze Landstriche versinken im Wasser. Zunehmende Umweltverschmutzung und ungleiche Güterverteilung fordern ihren Tribut. Der Spieler hat tatsächlich die Chance, mit den Problemen fertigzuwerden und die Besiedlung des Weltalls steht seiner Zivilisation offen. Er beginnt mit dem Bau eines Raumkreuzers und macht sich auf zu neuen Systemen. Das Ziel heißt Alpha Centauri.



Mit der Ankunft auf neuem Boden endet das Spiel. Umfangreiche Tabellen informieren abschließend über Gesamtbevölkerung, Wissensstand und High-Score. In der Bestenliste darf sich der Spieler mit geschichtlichen Größen wie Napoleon oder Erich dem Roten messen. Civilisation präsentiert sich wie eine Mischung aus Sim City und Railroad Tycoon. Detaillierte Karten und kompakte Statistiken halten den Spieler auf dem Laufenden. Einfache Maus- und Tastaturkommandos in klar gegliederten Menüs machen die Gesellschafts-Simulation zum spielerischen Hochgenuß. Civilisation geht inhaltlich und vom Niveau her weit über herkömmliche Computerspiele hinaus.

Sid Meier gelingt es, elementare weltpolitische Zusammenhänge spielerisch zu veranschaulichen und das Problem-Bewußtsein anhand drastischer Beispiele zu schulen - natürlich nicht ohne zwangläufig auch eigene Interpretation von Politik und Geschichte zu transportieren. Als Belohung für geschicktes Agieren bauen die Untertanen ihrem Herrscher einen Palast und feiern ihn mit Straßenfesten.

Solch grafische Leckerbissen machen Civilisation noch attraktiver. Wer einmal keine Lust mehr hat, Mutter Erde zu besiedeln, kann sein Glück außerdem ja mal auf einer Zufallswelt versuchen - langweilig wird's garantiert nicht.

Zum Test lag leider nur die englische Version vor, das hervorragende Handbuch wird gerade noch übersetzt. Ob Englisch oder Deutsch, Civilisation gehört unbedigt in jede Software-Sammlung.

CB

Genre: Simulation Schwierigkeitsgrad: Einstellbar Grafik: VGA und MCGA in 256 Farben EGA und Tandy in 16 Farben Sound: Intern AdLib und dazu kompatible Karten Roland MT-32 Steuerung: Tastatur mit oder ohne Mausunterstützung Kopierschutz mittels Symbolabfrage aus dem Handbuch.

Dragonflight

Einst regierten weise Drachen die sagenhafte Welt Walronia. Eines Tages jedoch stiftete die finstere Drachenlady Shetryp Zwietracht unter den Sauriern und rief sie zum Kampf auf. Erbitterte Kriege und Kämpfe folgten, anderen Ende die Menschen triumphierten. Die weisen Drachenherrscher waren verschwunden und mit ihnen auch alle wunderbaren magischen Fähigkeiten. So vergingen ungezählte Jahre, als eines Tages vier wackere Helden loszogen, um die Geheimnisse der Zauberei neu zu entdecken.

Da waren sie, der Krieger Bladus, Savorlinson, der Hexenmeister, Zwerg Dobranur und die schöne Elbin Andernel. Eine weite und beschwerliche Reise steht ihnen bevor. Ständiger Begleiter des Quartetts ist die zwölfteilige Weltkarte. Das erste Stück der zwölf Teile erhalten die Helden von ihrem Lehrmeister Dambrano zu Beginn des Abenteuers mit auf den Weg, außerdem schenkt er ihnen Medizin für die Reise. Einer der sog. Subquests, also Teilaufgaben innerhalb des Spiels, besteht darin, die Karte des Landes wieder zusammenzufügen. Dabei wandert das Gespann die meiste Zeit durch Städte, Felder und Wüsten. Kenner der „Ultima"-Serie dürften sich in der Vogelperspektive schnell zurechtfinden. Im Gegensatz zu Origins Rollenspiel-Klassikern wird Dragonflight jedoch komplett über Maus gesteuert. So genügt z. B. ein Klick auf das Helden-Piktogramm am Bildschirm unten links, um die Charakterwerte (Trefferpunkte, magische Fähigkeiten, Kontostand etc.) abzurufen oder Gegenstände auszutauschen. In der rechten unteren Ecke sorgt eine Icon-Box für den Kontakt zur Umwelt: Durch Anklicken lassen sich mit ihrer Hilfe Objekte untersuchen, Plaudereien mit Einheimischen führen und Gasthäuser oder Geschäfte betreten. In den Läden erhält das Grüppchen im Tausch gegen Goldstücke Ausrüstungsgegenstände, Waffen oder Magier-Know-How.

Weniger kostspielig, dafür aber umso langwieriger ist es, seine Mannen im Streit mit Rittern, Trollen oder Orks zu schulen. Der Kampfbildschirm zeigt die Kontrahenten von der Seite, links oben in der Ecke plaziert der Spieler in einem Raster seine Attacken und aus dem Kasten am unteren Rand wählt er Waffen oder aktiviert Feuerbälle und andere Zauberkunststücke. Der Weg durch Alronia führt nicht nur über Land, sondern auch in unterirdische Gewölbe, die berühmten Dungeons. Dort präsentiert sich die Umgebung durch die Augen des Anführers in dreidimensionaler Grafik, vergleichbar mit SSIs „Eye of the Beholder".

Thalion hat weder Kosten noch Mühen gescheut, die Welt von Dragonflight mit Leben zu füllen. Richard Karsmakers hundertseitiger Roman entwirft Land und Leute in bester Tolkien-Tradition als perfekter, in sich geschlossener Mikrokosmos voller Fabelwesen und Legenden. Für die farbenprächtigen Illustrationen zeichnet kein Geringerer als Airbrush-Künstler Celal Kandimiroglu verantwortlich.

Vom Umfang her kann sich Walronia ohne weiteres mit Lord Britishs „Reich Britannia" messen. Allein die Landschaftsoberfläche umfaßt 669 x 490 Felder, dazu kommen noch einmal mehr als ein Dutzend Dungeons auf mehreren Etagen. Leider dämpfen zahlreiche technische Mängel die anfängliche Begeisterung, auch wenn die Herausforderung groß bleibt, den mysteriösen Vorkommnissen durch Kämpfe und Kommunikation mit der Umwelt auf die Spur zu kommen. Unverständlicherweise wurde grafisch gegenüber den beiden zwei Jahre alten Atari ST-bzw. Amiga-Versionen kräftig abgespeckt. Die Handlung kratzt mit jämmerlichem EGA-Look, verwaschenen Farben und ruckeligem Scrolling am Sehnerv des Spielers. Trotz AdLib-Unterstützung erklingen außer einer kurzen Titelmelodie nur spärliche Soundeffekte. Am Spielspaß jedoch konnte der Zahn der Zeit kaum nagen: die Mischung aus Monster-Metzelei und Rätseln wandelt geschickt auf dem schmalen Grat zwischen Lust und Frust. Vor allem für Englisch-Muffel und AT-Besitzer stellt Dragonflight eine willkommene Alternative zur harten Rollenspielkost amerikanischer Software-häuser dar, Party-Profis verkürzt es die Wartezeit auf „Ultima VII".

CB

Genre: Rollenspiel, Hersteller: Thalion
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Grafik: EGA und VGA in 16 Farben
Sound: Intern, AdLib und dazu kompatible Karten
Steuerung: Maus



Battle Isle

Strategiespiele als Verfeinerung kriegerischen Taktierens kommen oft optisch reizlos daher. Blue Byte stellt dieser Tatsache seine Version vom gripsanregenden Kriegsspiel entgegen.

„Battle Isle" zeigt sich keineswegs in ermüdender Grafik. Bereits der Vorspann zeigt, wie hübsch sich Strategie verpacken läßt. Eigentlich schon obligatorisch ist in diesem Genre der Zwei-Spieler-Modus, in dem sich hier zwei getrennte Screens öffnen.

Zu zweit oder allein - in diesem Falle gegen den Computer - dürfen die Freizeitstrategen Armeen aufeinanderkrachen lassen, um am Ergebnis ihre taktischen Qualitäten abzulesen. Das Spiel beginnt relativ leicht und läßt die Kontrahenten zunächst um kleine, kontrollierbare Territorien kämpfen. Selbst der Kriegsapparat wurde für den Anfang auf wenige Einheiten reduziert. Hierbei ist das umkämpfte Gebiet detailfreudig und farbig dargestellt. Nach dem Prinzip eines Puzzlebildes bestehen die Gegenden aus kleinen, bienenwabenförmigen Elementen.

Gebäude und Straßen, Berge und Seen, Brücken und Industrieanlagen lassen sich in der grünen Landschaft deutlich erkennen. Und das muß auch so sein, denn Lage und Zugänglichkeit sind ja bekanntlich wichtige strategische Gesichtspunkte.

Mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad komplizieren sich auch die Armeestrukturen. Es kommen Panzer, Kriegsschiffe und Jagdbomber hinzu. Allein durch diese schnelleren und stärkeren Maschinen und Kampfgeräte sind plötzlich auch weit entfernte Gebiete erreichbar, und Wasser ist kein natürliches Hindernis mehr.

Automatisch paßt sich das Programm den neuen Gegebenheiten an und vergrößert das Kampfgebiet. Ziel der Bemühungen bleibt die Eroberung des feindlichen Territoriums.

Dabei läßt sich der Sieg auf zweierlei Art erringen: entweder gelingt es, das Hauptquartier des Gegners zu stürmen, oder man vernichtet alle Einheiten, die den avisierten Landesteil verteidigen.

Im Zwei-Spieler-Modus ringen die Schreibtischfeldherren simultan Zug um Zug. Im Attack-Modus macht sich der eine über die Truppenstärke des anderen schlau, leitet Angriffe ein und bringt seine Einheiten auf Vordermann. Schließlich gehen Panzer und Kanonen auch mal kaputt. Nachschub an Lebensmitteln, Leuten und Waffen wird auf dem sichersten Weg zu den Lagerplätzen gefahren. Derweil verschiebt der Kontrahent im Move-Modus ganze Divisionen und Truppenteile, um die günstigste Stellung fürs Gefecht zu erzielen.

In höheren Levels bereitet dies ähnlich viel Kopfzerbrechen wie eine kritische Schachkonstellation. Brücken als unverzichtbarer Zuweg für die Lieferanten von Nachschub müssen verteidigt werden. Möglichen Angriffen von See sollte man prophylaktisch ein paar Verteidigungsstellungen vor die Schiffsnase setzen. Gleichzeitig muß der Stratege bedenken, daß seine Kontingente vielleicht nicht ausreichen, um auch andere gefährdete Gebiete genügend zu sichern. Und dann kommt das Spannendste: die Truppen ziehen gegeneinander und kämpfen bis zum bitteren Ende, ohne daß die Spieler nur ein klitzekleines Bißchen eingreifen können.

Tatenlos schaut man zu. In der Kampfanimation repräsentieren kleine Kanonen die Stärke der Verbände. Nach jedem Treffer verschwindet ein Symbol. Sobald eine Kanonengruppe zerstört ist, gilt die Einheit als vernichtet. Falls die strategischen Überlegungen nicht korrekt waren, bleiben Resteinheiten zurück. Diese können erst beim nächsten Angriff gänzlich vernichtet werden. Bei der Vorbereitung der Angriffe profitiert der Hobby-Taktiker von der komfortablen Icon-Steuerung.

Beispielsweise verschafft ein Klick auf das „?" einen Überblick über Stärke und Kampftauglichkeit der eigenen Divisionen und unterschiedlichen Waffengattungen. Wird das Augensymbol angewählt, so erscheint eine Übersichtskarte. Dieses Feature wird besonders wichtig, wenn die umkämpften Gegenden sich über etliche Bildschirme erstrecken. „Battle Isle" ist dermaßen spannend und abwechslungs-

reich, daß man es garantiert öfter spielen will. Damit strategisch Ambitionierte sich nicht jedesmal durch die einfachen Levels arbeiten müssen, integrierte Blue Byte ein Passwortsystem. Wenn man mit Scharfsinn und List einen Landstrich erobert hat, gibt der Computer ein Passwort aus, das als Eintrittskarte für den nächsthöheren Level fungiert. Neue Herausforderungen wird laut Blue Byte die geplante Zusatzdiskette mit weiteren Territorien bieten. Der Langweile ist damit vorgebeugt. Vergleicht man „Battle Isle" einmal mit dem sonstigen Angebot im Genre Strategie, fällt besonders die ausgesprochen erträgliche Grafik angenehm auf. Selbst Musik und Geräusche tönen nicht schlecht - wenn sie zuvor durch eine Soundkarte (nur Adlib oder Soundblaster) gewandert sind. Der nackte PC hingegen gibt nur jammervolles Gefiepe und zerquetschte Noten von sich. Da wirkt ein schneller Druck auf die F2-Taste rettend, denn damit schaltet man den erkälteten Sound aus. Unterm Strich überflügelt „Battle Isle" alle aktuellen Taktikerprogramme. Mit seiner grafisch gelungenen Aufmachung, der hohen Komplexität und Vielfalt setzt es garantiert neue Maßstäbe im Genre. CB

Name: Battle Isle
Hersteller: Blue Byte
Genre: Strategie
Grafik: EGA, VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Steuerung: Joystick oder Tastatur

Hoyle Book of Games 3

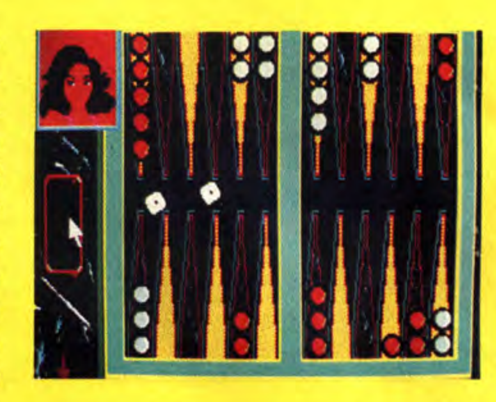
Aller guten Dinge sind bekanntlich drei: Nach einer Sammlung von Kartenspielen und diversen Solitaire-Varianten speziell für Laptop-Besitzer komplettiert Sierra seine Hoyle-Book-of-Games-Serie mit einem Gesellschaftsspiele-Sextett.



Vom Hauptmenü aus erwarten den Spieler solch beliebte Klassiker wie Mensch ärgere Dich nicht, Backgammon, Dame und Domino. Dazu gesellt sich das kinderfreundliche Würfelspiel „Snakes and Ladders" sowie „Yacht", das hierzulande unter dem Namen Kniffel viele Freunde hat. Einsteiger haben die Möglichkeit, über eine Menüleiste am oberen Bildschirmrand das komplette Regelwerk zu den einzelnen Spielen sowie Hinweise zur Maussteuerung abzurufen. Da sich um einen Computer meist keine echten Mitspieler drngeln, bietet Kamerad Mikrochip zehn unterschiedlich spielstarke Gegner an (außer bei Domino bzw. Snakes and Ladders) Wie im richtigen Leben dürfen an Yacht und Mensch ärgere Dich nicht nicht nur Denker-Duos sondern ganze Zocker-Quartette ihr Glück versuchen. Nach Ende einer Partie erhält jeder Teilnehmer eine mehr oder weniger hohe Punktezahl auf seinem Score-Konto gutgeschrieben, über die das Programm automatisch auf Festplatte Buch führt und eine Bestenliste erstellt.

Auch in der dritten Auflage hält sich Hoyle Book of Games peinlich genau an das Original-Regelwerk der großen Vorbilder. Zusammen mit der narrensicheren Klick-Mich-Steuerung der Spielfiguren und Würfel sowie kurzen Hilfstexten wird der Einstieg kinderleicht -außerdem dürften die Klassiker ohnehin allgemein bekannt sein. Unter VGA kann sich die farbenfrohe und detaillierte Grafik durchaus sehen lassen, Besitzer einer Soundkarte kommen in den Genuß von über einem halben Dutzend kurzer Melodien.

Was allerdings nützt die tollste digitale Spielekiste, wenn jedes dieser Spielchen auch auf Shareware-bzw. PD-Basis zu haben ist, oft sogar noch als komfortable Windows-Version. Gelegenheitstäter dürfte es nämlich bald gewaltig stören, daß sie für eine kleine Partie im Büro ihre Textverarbeitung oder Datenbank verlassen müssen. Den endgültigen Todesstoß ver-



setzt der Sierra-Sammlung aber erst der unverschämte Kaufpreis von rund 140 Mark. Schade um die prallvolle Packung! CB

Genre: Spielesammlung
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
Grafik: VGA und MCGA in 256 Farben EGA und Tandy in 16 Farben.Sound: Intern Adlib und dazu kompatible Karten
Soundblaster: Alle bekannten Roland-Boards
Steuerung: Maus, Joystick oder Tastatur

The Chessmaster 3000

Im Krieg der Schachprogramme hatte bisher „Sargon III" in punkto Spielstärke und Grafik die Nase vorn, aber jetzt schickt Software Toolworks jetzt mit „The Chessmaster 3000" einen mehr als ebenbürtigen Anwärter auf den Simulationsthron ins Rennen. Zehn Mannjahre Entwicklungsarbeit stecken nach Angaben des Herstellers im Programm, und man möchte es gerne glauben, betrachtet man die Features des Werks. Wer Benutzeroberflächen im Stil von Microsoft-Windows schätzt, wird sich auf Anhieb zurechtfinden: Klar gegliederte Pull-Down-Menüs und bewegliche Fenster für Notationen und Kommentare schaffen Ordnung auf dem Bildschirm.

Einsteiger, die noch nie auf dem 8 x 8 Felder großen Spielfeld zugange waren, erhalten im Tutorial-Modul praktischen Unterrricht im Umgang mit König, Dame und Bauern.

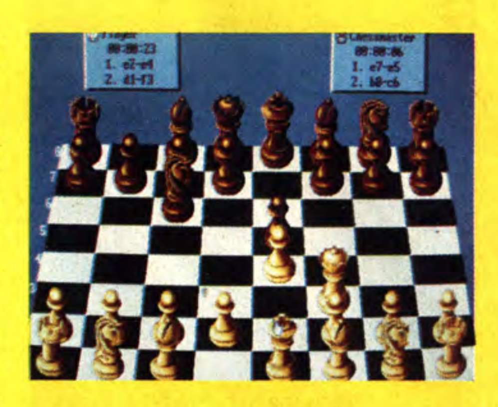
Das Programm erläutert in Schrift und Bild nicht nur alle Zugmöglichkeiten der einzel-

nen Schachfiguren, sondern erörtert auch Für und Wider bestimmter Eröffnungen, simuliert scheinbar ausweglose Matt-Situationen und führt mittels Übungsaufgaben elektronisch Buch über die Lernfortschritte des Schülers. Hat der genügend Know How gesammelt, tritt er gegen den Computer an. 150 historische Schachgroßmeister samt ihrer Lieblingsstrategien finden sich in der Datenbank wieder.

Bei Bedarf bastelt sich der Spieler seinen Wunschgegner in diversen Auswahlboxen auch selbst zusammen. Richtige Schachturniere ermöglicht der Liga-Modus, an dem maximal zehn „echte" bzw. computergesteuerte Spieler teilnehmen können. Selbstverständlich beherrscht der neue Chessmaster alle Standardfunktionen während der Partie: Zugzurücknahme, Seitenwechsel, variable Bedenkzeit und Statistiken auf fünf Arten. Dank der mitgelieferten Treiber für Nadel-, Tintenstrahl- und Laserdrucker ist es auch möglich, ganze Begegnungen oder den aktuellen Bildschirminhalt zu Papier zu bringen.

Sogar eine Schnittstelle zu Schachdatenbanken bekannter Fachzeitschriften, die der Auswertung aktueller Wettkampfergebnisse dient und ein eigenes Register der 150 wichtigsten Matches der letzen 200 Jahre fehlen nicht.

Über all diesen Features hat Software Toolworks aber auch Handhabung und Grafik nicht vergessen: Spielzüge erfolgen durch Anklicken der Figur und ihres Bestimmungsorts, dabei stehen 2D- und 3D-Perspektiven zur Auswahl. Neben den üblichen Schachfiguren-Sets bietet Chessmaster 3000 auch witzige Fabelwesen und Science-Fiction-Gestal-ten an. Sogar eigene Sets kann der Schachfan mit einem kleinen Editor entwerfen. In punkto Spielstärke bringt es der Computer-Karpov auf stattliche 1950 ELO. Ein schneller AT oder ein 386er sollte allerdings schon mit von der Partie sein. Auf 12-MHz-Rechnern versinkt der Schachmeister nämlich bisweilen in arge Grübelei. Chessmaster 3000 verdient durchaus den Titel „Bestes Schachprogramm der Welt".



Genre: Schachprogramm

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar

Grafik: VGA in 16 oder 256 Farben EGA in 16 Farben CGA in 4 Farben Hercules Monochrome
Sound: Kein Interner Sound, AdLib und dazu kompatible Karten

Steuerung: Maus, Joystick oder Tastatur

CB

VORSCHAU

auf das nächste Heft



Noch mehr zufriedene Kunden mit der nächsten Disc:

RGH-KUNDE

Die tolle Sache mit der Kundenverwaltung. Viele beliebige Selektionen sind möglich, Einteilung in bis zu 9 Preisstufen, mit oder ohne Rabatt, und und und . . .
Auf der Mai-Diskette ist alles drauf.
Natürlich in Vollversion

Windows

Software

Interessantes aus der PD- und Shareware-Szene. Für Sie entdeckt.

Einführung in die

4DOS-Serie

Wir beginnen mit Kursteil 1

Wir haben wieder mal zugeschlagen:

Games-News

präsentieren unter anderem:
Pitfighter
Die brutale Schlägerei in den verkommenen Schluchten von New York.
Und alles in 3D. Da geht´s zur Sache!

Wie das Leben so spielt:

Vom Hobby zur Firma.

Nachahmung empfohlen - lesen auch.



Robin Hood

Raus aus Sherwood-Forest - rein in den PC.
Ob das gut geht?
Ein Game-Spaß ist´s auf alle Fälle

Autoren-Portrait:
Wer ist eigentlich

Roland G. Hülsmann

In eigener Sache:
Ab dem 10.04.92 ist der
Verlag Simon
in neuen, noch größeren Räumen.
Hier unsere neue, große Telefonnummer:
0731/94666-0

- DISC-EDV-REPORT -
DER NÄCHSTE ERSCHEINT AM 04. MAI 1992

IMPRESSUM

Herausgeber
und presserechtlich verantwortlich:
Erwin Simon, Ulm
Redaktion DISC-EDV-REPORT

Verlagsanschrift:
Postfach 3566 · W-7900 Ulm
Tel.: 0 73 1/9 27 77-0
Telefax: 0 73 1/9 27 77-40

Anzeigenleitung:
H. P. Strobelberger
Verlag Simon, Ulm
Tel.: 0 73 1/ 9 27 77-0
Filme
Etiketten-Reissner
7917 Vöhringen
Tel.: 07306/5003

Ständige Mitarbeiter der Redaktion:
Roland G. Hülsmann, H.-J. Schloßarek,
Werner Charlett, Lucjan Mikociak,
Carsten Borgmeier, Thomas Fensterseifer,
Gerhard Kuhnle, Charly Steiger,
Rainer Englisch, Bernd Schwietering,
Wolfgang Steiger

Programmautoren dieser Ausgabe:
Roland G. Hülsmann,
Alexander Zuckerer, Uwe Heinsohn,
Frank Ruttkamp,

Buchhaltung:
Sonja Munkenast
Tel.: 0 73 1/ 9 27 77-12

Bankverbindung:
Deutsche Bank Ulm (BLZ 630 700 88)
Kto.-Nr. 179 812

Postgiroamt Stuttgart (BLZ 600 100 70)
Kto.-Nr. 75 920-705

PD-Versand und
Abonnenten-Verwaltung:
ClaFi Hard- & Software
Eberhard-Finckh-Straße 3 · W-7900 Ulm
ABO-Tel.: 0 73 1/ 3 76 38
PD-Tel.: 0 73 1/ 3 76 39
Sammel-Telefax: 0 73 1/3 76 30

Vertrieb:
Tel.: 0 73 1/ 9 27 77-10

Printed in W-Germany

DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in Deutschland, Schweiz, Österreich.



Albert-Schweitzer-Straße 20
8056 Neufahrn bei Freising
Telefon : 08165 - 62740
Telefax : 08165 - 62785
BBS : 08165 - 60041
NUA : 45 8165 222

LAN

RS 232

The Major BBS

MULTI - BENUTZER
BULLETIN BOARD SYSTEM

Modem

Supra Modem 2400

X.25

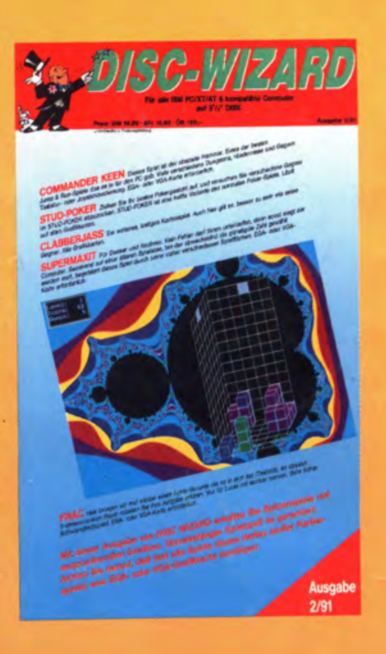
Die Magazine für den nicht allzu-ernsten PC!

- Jetzt Preissenkung -
Nur noch DM 14,80

Hat Ihr Computer viel zu lachen? Wenn nicht, dann gönnen Sie ihm die Zeitschriften und Programmdisketten aus dem Verlag Erwin Simon.



DISC–EDV–REPORT
Regelmäßig vermitteln wir hier Grundlagenwissen über den PC und seine Handhabung. Die dazugehörigen Quellencodes und Beispieldateien finden Sie auf der beiliegenden Diskette. Auch Anwendungsprogramme und Utilities haben ihren festen Platz.



DISC–WIZARD
Nein, zaubern können wir nicht, aber ständig suchen wir für Sie gute und unterhaltsame Spiele, um sie auf diesem DISK-Magazin zu veröffentlichen. Keinesfalls dienen diese Spielesammlungen einer „kurzen" Erholung vor dem PC-Alltag, sondern entführen Sie für Stunden (oder auch Nächte) in die unterhaltsame Welt der Computerspiele.

Jetzt NEU im Handel für nur DM 9,80!

D-E-R SPEZIAL
Spannung . . . Action . . . Tüfteleien . . . Die Welt der Abenteuerspiele ist groß. Was aber, wenn die Rätsel zu schwer sind? Hier hilft Ihnen der D-E-R SPEZIAL. Auf 48 Seiten finden Sie hier Lösungen und Lösungshilfen zu den verzwicktesten Abenteuerspielen und zu anscheinend unlösbaren Situationen die passende Antwort. Natürlich liegt auch dieser Zeitschrift eine geballte Ladung Spaß und Unterhaltung auf Disk bei.



SOFT-TIME
Spielen Sie gerne mal zwischendurch? Dann ist dieses DISK-Magazin genau das richtige für Sie. Ausgewählte Programme für den Spielspaß zwischendurch und eine Menüführung für den Schnellstart der Programme zeichnen dieses Magazin für Spaß und Unterhaltung aus.



Alle Magazine aus unserem Verlag sind im Zeitschriftenhandel erhältlich. Fragen Sie Ihren Händler.



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639